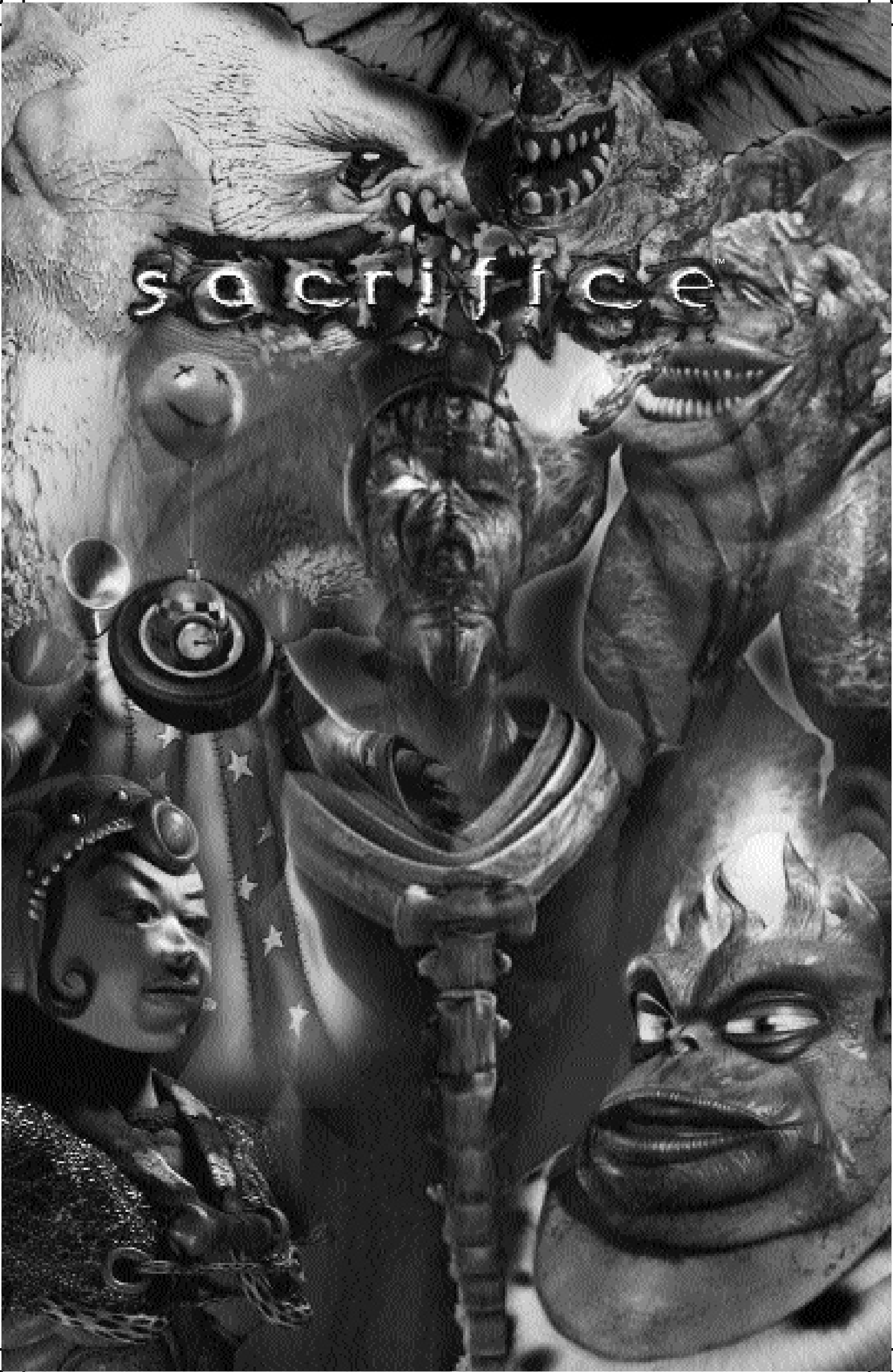

sacrifice™

PIĘĆ PRZYKAZAŃ GRACZA

- Nigdy nie graj kiedy czujesz się niedobrze lub coś Ci dolega. Po godzinie gry zrób sobie dłuższą przerwę.
- Zachowuj odpowiednią odległość od monitora.
- Graj w odpowiednio oświetlonych pomieszczeniach.
- Zadbaj o właściwą jasność i kontrast obrazu na ekranie monitora.
- Pamiętaj, że duży ekran z reguły niesie ze sobą pogorszenie jakości obrazu.

SPIS TREŚCI

POCZĄTKI

INSTALOWANIE SACRIFICE

Włóż płytę z grą do napędu CD-ROM. Jeśli Twój system obsługuje funkcję AutoPlay, na ekranie ukaże się menu początkowe. Z dostępnej listy opcji wybierz pozycję „Instalacja Sacrifice”. Kieruj się wyświetlanymi na ekranie instrukcjami. Po pomyślnym zainstalowaniu gry, do menu startowego Windows dodany zostanie odpowiedni skrót.

Jeśli Twój system nie obsługuje funkcji AutoPlay wybierz znajdującą się na Pulpicie ikonę „Mój komputer” a następnie napęd CD-ROM. Kliknij dwukrotnie ikonę pliku „Setup” i postępuj zgodnie z instrukcjami z poprzedniego akapitu.

INSTALOWANIE DIRECTX 7.0A

Sacrifice wymaga do poprawnego działania sterowników DirectX w wersji 7.0A lub wyższej. Jeśli w Twoim systemie zainstalowane są sterowniki w starszej wersji możesz dokonać ich aktualizacji bezpośrednio z płyty z grą. Włóż płytę do napędu CD-ROM. Jeśli Twój system obsługuje funkcję AutoPlay wybierz pozycję „Instalacja DirectX 7.0A” z listy, która pojawi się na ekranie. W przeciwnym wypadku wybierz na pulpicie ikonę “Mój komputer” a następnie napęd CD-ROM. Teraz otwórz folder „DirectX7” i kliknij dwukrotnie ikonę „Dxsetup.exe”.

POBIERANIE DODATKOWYCH MAP DO SACRIFICE

Interplay i Shiny Entertainment pragną wyrazić swą wdzięczność, że Twój wybór padł właśnie na nasz produkt. Mamy nadzieję, że gra Sacrifice dostarczy Ci wielu godzin niezapomnianej zabawy.

Dodatkowe informacje i rozszerzenia do gry umieściliśmy pod internetowym adresem:

<http://www.sacrifice.interplaygames.com>.

Znajdziesz tam mnóstwo dodatkowych map do Sacrifice, nadesłanych przez graczy z całego świata. Rejestracja jest darmowa, a ilość map, które możesz nadsyłać - nieograniczona! W dodatku, autorzy najlepszych z nich mogą liczyć na cenne nagrody. Witamy w świecie Sacrifice!

I. BOGOWIE

PROLOG

„Będący cytatem z Pierwszej Księgi Fyllidów"

Na początku był Stwórca. A nie było wtedy ni ziemi, ni nieba, ni ducha, ni zwierza. Aż powiedział Stwórca „Niech się stanie" i z ciała jego powstał świat cały i materia cała. A nie było wtedy ni słońca, ni gwiazd, ni księżyca blasku. Aż powiedział Stwórca „Niech się stanie" i odeszła precz ciemność i rozjaśnił się świat. A nie było wtedy ni życia, ni śmierci, ni radości, ni smutku. Aż powiedział Stwórca „Niech się stanie" i z krwi jego powstał zwierz wszelaki i drzewa i kwiecie i wszystko co żyje.

I żyły obok siebie wszystkie ludy w zgodzie, od olbrzymów z Thryhring po Fyllidów plemię. I ukochał sobie stwórca nasz lud ponad wszystkie, i uczynił strażnikami Prawa i Pokoju. Wtedy też obdarzył nas mocą. Pozwolił nam zmieniać świat - jego dzieło - i ziemię, i drzewa, i wszystko co żywe, i esencję samą istnienia. Ale boska moc to ciężkie brzemię dla śmiertelnika. Kilku z nas odwróciło się od Stwórcy, zazdroszcząc mu życia wiecznego i władzy. Ci jęli wykorzystywać swój dar do celów niecnych i mrocznych.

Aż pewnego dnia jeden ze Strąconych, którego imienia nie śmiem wymówić wydał wojnę wszystkiemu co dobre i sprawiedliwe. W królestwie Golgoty ustanowił swą siedzibę i tam, urągając Stwórcy, i dziełu jego i wszystkiemu co żywe i piękne, otworzył bramę magiczną do mrocznego królestwa demonów. Zatrzęsła się ziemia a gwiazdy poczęły spadać z nieboskłonu. Przerażony świat w milczeniu patrzył na zmagania tytanów. Siedem dni i nocy siedem odpierał Stwórca ataki hord piekielnych aż o świcie dnia ósmego zachwiał się i upadł i przestał istnieć. Krzyknęły z bólu wszystkie dobre istoty, a Fyllidzi najgłośniej, gdyż to jeden z nas zdradził i zamordował Stwórcę. I nastał czas szaleństwa, chaosu i śmierci. Połacie ziemi zapadały się w nicość. Wkrótce już tylko pojedyncze wyspy unosiły się pośród pustki. Fyllidzi próżno szukali śladów swego Stwórcy. Czarne Cienie przemierzały świat, bezczeszcząc i wypaczając jego istotę. Kraina Fyllidów - Elysium oparła się przemianom, pozostając żywa i zielona. Ale wysokie szczyty Empyrei stały się zimne i bezludne, kraina Helios utonęła w morzu lawy a Glebe stała się jeszcze bardziej skalista i pustynna. Jednak najstraszliwsze pozostały leżące w pobliżu Golgothy ziemie Dys. Tam całkiem umarło i życie i światło i dobro...

Pięciu nowych bogów pojawiło się by zająć miejsce Stwórcy. Wśród nich nasza nowa Pani - miłosierna Persefona. Od tego czasu, wierni prawdzie i sprawiedliwości, nigdy nie ustajemy w walce ze złem, gdyż lud Fyllidów wie najlepiej jak straszliwa może być cena porażki.

–Athelas

KSIĘGA CHARNELA

Jestem Charnel, Bóg Niezgody, Bóg Wojny, Bóg Śmierci. Tam gdzie jest ból - jestem i ja. Gdzie jest cierpienie – ucztuję. Gdzie jest radość... No cóż, cierpienie jednego jest radością drugiego, czyż nie?

Zwą mnie potworem, zwyrodnialcem, złoczyńcą, ale tak naprawdę moja doktryna jest podstawą wszystkich filozofii tego świata. Nadszedł czas byś i Ty poznało tą prawdę, moje dziecko: Niezgoda jest najważniejszym z czynników nadających sens istnieniu. Bez nieporozumień, kłótni i walki stalibyśmy w miejscu jak głazy, jednakowi i bez wyrazu. Gdyby zabrakło mnie, czym wyróżnialiby się ci, którzy zwą się praworządnymi i sprawiedliwymi? Musisz przyznać, że tylko głupcy wybraliby monotonię przed chaosem.

Przyjdź do mnie i przekonaj się na własne oczy! Sprawuję władzę w rozległej krainie Stygii, która wije się na podobieństwo węża, otaczając ziemie moich wrogów. Bezpłodna, zimna ziemia, rzeki spływające krwią, plagi szkodników... Tu znajdziesz prastare, obsydianowe wrota do demonicznych wymiarów. Odwiedź wspaniałe więzienia, znajdź chwilę ukojenia w licznych salach tortur. Nie zapomnij wreszcie o tych parodiach osiedli zwanych szumnie wioskami. Zamieszkujące je bezmózgie zombi mają tylko jeden cel, jedną misję do spełnienia: umierać raz za razem z moim imieniem na ustach. Przynajmniej w tym są naprawdę dobrzy.

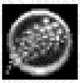
Ale przecież Ty doskonale wiesz o tym wszystkim. Czyż nie dlatego tu teraz jesteś? Jeśli jest w tobie dość zapału, odwagi i posłuszeństwa kto wie, jakie zaszczyty na Ciebie czekają? A jeśli nie... możesz przynajmniej liczyć na karę odpowiednią do wielkości Twojej porażki. Ach! Chwilami niemal zazdroszczę Ci śmiertelności!

Pamiętaj: liczy się zwycięstwo i tylko zwycięstwo. Drugie miejsce to już porażka, a porażka oznacza... Pozwól, że przedstawię Ci choć część z mocy, które będą do Twojej dyspozycji jeśli zdecydujesz się do mnie przyłączyć. Część z nich udostępnię Ci gdy udowodnisz swą wartość na polu bitwy, chyba że Acheron albo inny z moich podwładnych zabije Cię najpierw z zazdrości... lub zwykłego okrucieństwa.

NEKROMANCJA

Pod moją opieką poznasz najskrytsze tajniki mrocznej sztuki nekromancji. Uważaj jednak, gdyż jest to prastara i bardzo niebezpieczna magia. Głupcy wierzący w przewagę siły nad rozumem szybko z użytkownika stają się ofiarą. Przede wszystkim mój sługa musi zrozumieć, że wszystko ma swoją cenę. Umiejętność oszacowania tej ceny, umiejętność uczynienia broni w własnego lub cudzego cierpienia, leży u podstaw nekromancji.

Rój insektów



Najpierw jednak poznasz podstawowe sposoby zadawania bólu. Najprostszy z nich to przywołanie roju insektów, które zaatakują nieprzyjazne Ci oddziały wroga. Obrażenia zadawane przez rój przywracają życie Tobie.

Opis zaklęcia *– Atakujący nieprzyjaciela rój insektów.*

Ochronny rój



W miarę zwiększania się Twojej kontroli nad pomniejszymi istotami, nauczysz się przywoływać ochronny rój, który pochłonie część zadawanych Ci obrażeń i zaatakuje każdego wroga na tyle głupiego, by się do Ciebie zbliżyć. Tak jak poprzednio, obrażenia zadawane przez rój przywracają Twoje zdrowie.

Opis zaklęcia *– Ochronny rój insektów, który atakuje każdego wroga, który nieopatrznie znajdzie się w jego pobliżu.*

Szlam



To zaklęcie jest wręcz genialne w swojej prostocie. Obrzucenie wroga szlamem naładowanym negatywną energią magiczną nie tylko spowolni jego ruchy, ale również uczyni bardziej podatnym na ataki.

Opis zaklęcia *– Kula magicznego szlamu pokrywającego nieprzyjaciela od stóp do głów spowalniając jego ruchy i obniżając współczynniki.*

Wskrzeszenie



Twoje oddanie sztuce nekromancji pozwoli Ci wreszcie ożywiać ciała Twoich poległych żołnierzy na polu bitwy nawet w trakcie walki.

Opis zaklęcia *– Rzucone na duszę Twojego poległego żołnierza przywraca go do życia.*

Wrota piekieł



Następna bariera, którą musisz pokonać to ta oddzielająca nasz świat od królestwa demonów. Rzucenie tego zaklęcia zawsze kończy się ogromną rzezią. To idealny sposób żeby wspomóc Twoich podwładnych podczas walki – przywołane demony atakują tylko Twoich wrogów.

Opis zaklęcia – *Otwiera rozpadlinę w ziemi przez którą wydostają się demony i atakują nieprzyjaciela.*

Ściana płaczu



Później nauczysz się budzić potępione dusze, które utworzą przed Tobą ścianę żalu i smutku. Każdy, kto spróbuje się przez nią przedrzeć zostanie spowolniony i pozbawiony energii. Łucznicy nie będą w stanie zaatakować, pozostałe oddziały zaś raczej zginą nim dotrą w Twoje pobliże.

Opis zaklęcia – *Pulsująca ściana potępionych dusz, która wysysa życie i mana z próbujących się przez nią przedrzeć nieprzyjaciół.*

Zaraza



Oprócz sprawowania kontroli nad demonami i umarłymi, nauczę cię posługiwać się nieokiełznanymi siłami zarazy. Na jedno twoje skinienie wielkie połacie ziemi sczernieją i umrą.

Opis zaklęcia – *Czarna chmura niosąca śmierć i zagładę na znacznym obszarze.*

Oczywiście na tych zaklęciach nekromancja się nie kończy, ale musisz uzbroić się w cierpliwość. Wszystko w swoim czasie. Na razie zapoznasz się z istotami, które będą służyć pod Twoją komendą. Naucz się wykorzystywać ich mocne strony. Bądź świadom ich niedoskonałości. Dopiero wtedy staniesz się Nekromantą godnym by służyć w mych szeregach.

PODDANI

Moi poddani rekrutują się z wielu źródeł. Niektórych przyciąga do mnie wizja okrutnych rzezi. Inni są tak wynaturzeni, że nie przyjmie ich do siebie żaden z bogów. Poniżej znajdziesz krótki opis każdej ze służących mi istot. Pamiętaj, że cechy szczególne danej istoty ujawniają się automatycznie gdy atakuje ona wroga lub przemieszcza się. Umiejętności specjalne wymagają mana i muszą zostać uaktywnione specjalnym rozkazem. Musisz też pamiętać, że wszystkie oddziały, które atakują na odległość potrzebują mana!

Kosiarz

Te przypominające olbrzymie czaszki stwory są ucieleśnieniem idealnego zabójcy. Zdobiące ich głowy ostrza przetną każdą tarczę i pancerz. Jako moi ulubieńcy, Kosiarze są często świadkami rytuałów nie przeznaczonych dla oczu zwykłych śmiertelników. Nie powinien więc nikogo dziwić ich szaleńczy śmiech oraz fakt, że często żywią się ciałami poległych wrogów regenerując w ten sposób część własnej energii życiowej.



Przeznaczenie jednostki: *Walka w zwarciu.*

Cechy szczególne: *Regeneruje energię życiową atakując wrogów.*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

Strącony



Strąceni są, jakby to powiedzieć, udoskonaloną wersją istot stworzonych pierwotnie przez tego prostaka Jamesa. Ich rozkładające się ciało przyciąga roje niewielkich pasożytniczych insektów, które natychmiast trafiają pod kontrolę Strąconych i mogą być używane do atakowania nieprzyjaciół. Jednym słowem – genialne połączenie prostoty i funkcjonalności. Dodatkowo Strąceni potrafią na pewien czas zapaść w stan przypominający śpiączkę, podczas któego szybko odzyskują energię życiową. Cóż za ironia!

Przeznaczenie jednostki: *Walka na odległość.*

Cechy szczególne: *Regeneruje energię życiową atakując wroga.*

Umiejętności specjalne: *Śpiączka – zapadając w letarg szybko regeneruje energię życiową (jedyny żołnierz Charnela, który regeneruje siły bez potrzeby atakowania nieprzyjaciela).*

Szarańcza



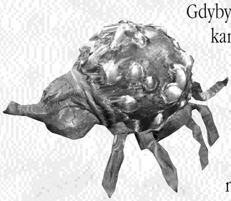
Większa i nieporównywalnie bardziej żarłoczna mutacja istot spotykanych swego czasu na polach Abaddonu. Ci bezlitośni krwiopijcy to pierwsze istoty, które powstały z mojego rozkazu co może tłumaczyć mój... sentyment do nich. Z wszystkich służących mi żołnierzy to właśnie Szarańcze odzyskują najwięcej energii odzyskując wroga.

Przeznaczenie jednostki: *Latająca.*

Cechy szczególne: *Wysysa życie i mana z atakowanych wrogów.*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

Nekryl



Gdyby nie jego rozmiary spodziewałbyś się znaleźć Nekryla pod kamieniem lub w zmurszałym pniu drzewa. To fakt – jest łuskowaty, oślizły i najogólniej mówiąc odrażający ale nie daj się zwieść pozorom: jego użyteczność na polu bitwy nie podlega dyskusji. Grupa specjalnych gruczołów znajdujących się na jego odwłoku pozwala Nekrylowi wystrzeliwać w kierunku wroga strużkę żrącego jadu. Jeśli dodam, ze najmniejszy nawet kontakt w tą trucizną grozi zakażeniem śmiertelną chorobą zrozumiesz chyba dlaczego darzę Nekryle tak dużą sympatią.

Przeznaczenie jednostki: *Walka na odległość.*

Cechy szczególne: *Regeneruje siły atakując wroga. Trująca chmura nie pozwala ofierze zregenerować energii życiowej i mana oraz czyniąc ją podatną na ataki. Uwaga! Zaraza przenosi się na każdą istotę będącą w pobliżu nosiciela (łącznie z twoimi oddziałami).*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

Gnilec



Ścierwojady zawsze cieszyły się moimi względami, ale Gnilec... Te malutkie, poszarpane skrzydełka... Te ropiejące rany... To dzikie spojrzenie... W dodatku każdy dorosły Gnilec jest „siedliskiem" tysięcy malutkich Gnilczyków – pasożytów żywiących się zarówno ciałem swojego nosiciela jak i jego ofiar. Zapewniam Cię – nie ma nic piękniejszego jak widok deszczu Gnilczyków spadających na bezbronnych Druidów.

Przeznaczenie jednostki: *Latająca*

Cechy szczególne: *Regeneruje siły atakując wroga.*

Umiejętności specjalne: *Gnilczyki - pasożyty atakujące wroga i spowalniające jego ruchy.*

Cieniołak



Ach tak – potężny Cieniołak! Od kiedy zabroniono bogom korzystania z czarciej Bramy w Golgocie niewiele tych istot błąka się po tym świecie. Ale nawet te nieliczne, które pozostają w mojej służbie mogłyby samotnie przesądzić o losie niejednej bitwy. Cieniołaki składają się w zasadzie wyłącznie z potężnych mięśni i ścięgien. Ich apetyt na dusze zdaje się być nieposkromiony zaś po każdej takiej uczcie ich potęga wzrasta.

Przeznaczenie jednostki: *Walka w zwarciu.*

Cechy szczególne: *Brak.*

Umiejętności specjalne: *Pożeranie - używając tej umiejętności Cieniołak jest w stanie pochłonąć błękitną duszę zwiększając swoją zdolność ataku i odporność na ciosy.*

Oczak



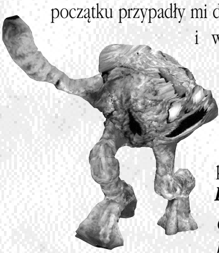
Odkąd tylko Persefona sprowadziła do tego świata te wścibskie Gnomy z ich postrzelonymi wynalazkami wiedziałem, że po dokonaniu niezbędnych poprawek istoty te mogłyby z powodzeniem zasilić szeregi mojej armii. Jednak dopiero niedawno udało mi się uaktywnić w nich pożądane cechy. W ten sposób powstały Oczaki, które podobnie jak ich tchórzliwi kuzyni preferują walkę na odległość. W tym celu opracowały niezwykle precyzyjne przenośne działo zdolne wystrzeliwać śmiercionośne, zatrute pociski na duże odległości. Ze względu na długi czas przeładowania pojedynczy Oczak nie może się raczej równać z hordą Strąconych, ale w większej grupie stworytę są w stanie szybko rozproszyć spora kolumnę wroga.

Przeznaczenie jednostki: *Walka na odległość.*

Cechy szczególne: *Regeneruje siły atakując wroga. Zatruwa wrogie jednostki uniemożliwiając im odzyskanie zdrowia i mana oraz redukując celność ich ataków.*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

Ochydziec



Nawet ja nie jestem pewien pochodzenia Ochydźców, ale te wynaturzone stwory od początku przypadły mi do gustu. Potężne Ochydźce czerpią z własnego ciała trującą krew i wnętrzności po czym obrzucają nimi wrogów. Ciskane ich mocarnymi ramionami pociski (jeśli można je tak nazwać) niesione są na bardzo duże odległości. Niestety ze względu na ich... konsystencję, nie są zbyt precyzyjne, ale rekompensują to malowniczo rozpryskując się wokół miejsca uderzenia. zaiste, piękny widok...

Przeznaczenie jednostki: *Walka na odległość.*

Cechy szczególne: *Regenerują siły atakując wroga. Pociski z krwi i wnętrzności zadają obrażenia wszystkim istotom znajdującym się na linii strzału. W chwili uderzenia rozpryskują się na wszystkie strony.*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

To jeszcze nie wszystko, ale na poznanie pewnych tajników Nekromancji po prostu nie jesteś jeszcze gotów. Zapewne czujesz w tej chwili odrazę połączoną z fascynacją, ale która z tych emocji okaże się silniejsza? Pamiętaj, że pakt zawarty z Charnelem jest wieczny i nie wygasa nawet po śmierci...

KSIĘGA JAMESA

Jestem James, bóg Ziemi. No wiesz... gleba, skały, kamienie i inne drobiazgi. Głównie inne drobiazgi. Może i nie jestem najbardziej ekscytującym z bogów, ale moim zadaniem nie jest zapewnianie ludziom rozrywkę tylko pomaganie im! Mówiąc krótko: jeśli szukasz ciszy i spokoju to witam na pokładzie. Ale jeśli jesteś jednym z tych awanturniczych typków, co to bez przerwy muszą poskramiać księżniczki, ratować smoki i generalnie nie przyjmujesz do wiadomości że, niezależnie od koloru, ryby nie potrafią mówić a co dopiero spełniać życzenia, to zwróć się lepiej do Pyro albo Persefony.

W Glebe obowiązują pewne proste reguły: Każdy pilnuje własnego nosa i nie szuka kłopotów. Wszędzie dobrze, ale na farmie najlepiej, jeśli wiesz co mam na myśli. Ja dbam o spokój i porządek a wszyscy są zadowoleni i robią co do nich należy. Tylko nie myśl sobie, ze w Glebe nie ma miejsca dla ludzi wybitnych! Po prostu – tutaj Ty sam decydujesz co chcesz osiągnąć w życiu i nikt nie ma prawa narzucić Ci swojej woli. Proste, prawda? I w dodatku skuteczne! Ludziom spada kamień z serca gdy nie muszą się bez przerwy martwić co też strzeli do głowy ich bogu. Glebe to spokój i stabilizacja. A jeśli chcesz wspiąć się na szczyty... cóż... kto inny zapewni Ci tak solidną, granitową podporę jak ja? Prosta obietnica od prostego boga. To jak, sztama?

GEOMANCJA

Jeśli naprawdę chcesz mi pomóc to musisz dowiedzieć się co nieco o Geomancji. Geomancja to taka fikuśna nazwa na moja ulubioną dziedzinę magii – magię ziemi. Myślę, że gdy poznasz drzemiące w niej możliwości, Tobie też się spodoba.

Głaz



Cóż mogło by być prostszego niż solidny głaz ciśnięty z wielką siłą w kierunku przeciwnika? Po takiej pigule niewielu gości będzie miało ochotę na dalszą wymianę „argumentów”. Aha! Te kamienie mają oczywiście naturę magiczną co w praktyce oznacza, że nigdy nie zabraknie Ci amunicji. No i łatwiej nimi rzucać. Plecy tak nie bolą.

Opis zaklęcia: *Wielki głaz rzucony z dużą siłą w kierunku wroga.*

Kamienna skóra



Na polu bitwy trzeba dbać o zdrówko i nie mówię tu o rosołku babuni. Niewiele rzeczy będzie w stanie Ci zaszkodzić jeśli rzucisz na siebie to zaklęcie. Co ciekawe, kamienna skóra w żaden sposób nie ogranicza Twojej zwinności ani zdolności wykonywania magicznych gestów podczas rzucania czarów! Mówiłem już że Geomancja to fajna rzecz?

Opis zaklęcia: *Twoja skóra staje się twarda jak kamień.*

Duszperacz



Niezależnie od tego jak potężny jesteś, sam na polu bitwy nie masz większych szans na przeżycie. Dlatego warto zatroszczyć się o odpowiedni zapas świeżutkich dusz, które potem „zamienisz” na wartościowe jednostki. Ale jak tu zajmować się wyszukiwaniem i zbieraniem niebieskich dusz, gdy wrogowie atakują ze wszystkich stron, nie masz już prawie mana a Twój ołtarz jest właśnie profanowany? Odpowiedź brzmi – użyj Duszperacza. Kiedy któryś z Twoich żołnierzy kopnie w kalendarz wysyłasz Szperacza na poszukiwanie jego duszy i po kłopocie!

Opis zaklęcia: *Przywołuje magiczną istotę, która kopiąc pod ziemią tunele wyszukuje niebieskie dusze i przynosi je do Ciebie. Dodatkowo przewraca wszystkich napotkanych na drodze wrogów, tymczasowo ich ogłuszając. Uważaj tylko by inni magowie nie wykradli duszy niesionej przez Szperacza.*

Erupcja



Czasem bezpośrednie starcie nie jest najlepszym wyjściem z sytuacji. Kiedy sprawy idą zdecydowanie źle, dobrze ulokowane trzęsienie ziemi może znacznie poprawić Twoje szanse na zwycięstwo. Wszystko zaczyna się od malowniczego wybuchu. Potem następują gwałtowne ruchy tektoniczne. Potem... jest już tylko liczenie ofiar... Jeśli chcesz możliwie szybko rozbić zwartą kolumnę wroga, Erupcja jest zaklęciem o którym powinieneś pomyśleć w pierwszej kolejności.

Opis zaklęcia: *Ziemia unosi się, po czym gwałtownie opada w dół pozostawiając na polu walki oszołomione oddziały wroga.*

Pierścień ziemi



Kolejny sposób na szybkie rozprawienie się za zmasowanymi siłami przeciwnika to otoczenie się Pierścieniem Ziemi. I nie mówimy tu o pierścieniu złożonym z wielu tysięcy małych kamyczków tylko o dużym pierścieniu wielkich głazów. Będą sobie krążyć dookoła Twojej głowy dopóki nieprzyjaciel nie zechce przyjrzeć się im bliżej. Wtedy zobaczy je naprawdę z bliska, a potem... już pewnie nic nie zobaczy.

Opis zaklęcia: *Wielkie głazy orbitują wokół Ciebie, automatycznie atakując zbliżających się wrogów.*

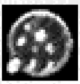
Ściana kolców



Często zdarza się, że porządnie przestraszony przeciwnik chce... wycofać się na z góry zaplanowane pozycje. Ściana kolców to świetny sposób by przekonać ich, żeby zostali na polu bitwy choć chwilę dłużej. No a czasem to Ty nie będziesz zupełnie przygotowany na spotkanie z wrogiem. Co wtedy? Ściana kolców. Rozumiemy się?

Opis zaklęcia: *Ściana stalagmitów wyrasta z ziemi zatrzymując Twoich wrogów i zadając im obrażenia.*

Bombardowanie



Są na tym świecie istoty, które nie ulękną się nawet mistrza Geomancji. Dla takich twardzieli przygotowałem niespodziankę pod tytułem „Bombardowanie". Dookoła Ciebie leży przecież mnóstwo amunicji. Wystarczy unieść ją do góry a potem spuścić na zakutą makówkę Twojego rywala. Jeśli to go nie nauczy rozumu... cóż, lekcję zawsze można powtórzyć.

Opis zaklęcia: *Deszcz kamieni spada na głowę wroga, zadając mu ciężkie obrażenia i zmieniając ukształtowanie terenu.*

Oczywiście to jeszcze nie wszystko co można powiedzieć o Geomancji, ale myślę, że jest to wystarczająco wiele być wyrobił sobie o niej choć ogólne pojęcie. Teraz powinieneś poznać gości, którzy będą walczyć u Twego boku w obronie Glebe.

MIESZKAŃCY GLEBE

Istoty zamieszkujące Glebe są z natury twarde i odporne na trudy. Być może spotkałeś się z opinią, że są również nieco ociężałe. Może rzeczywiście nie poruszają się zbyt szybko, ale to nie znaczy, że myślą równie wolno. Wręcz przeciwnie. Nikt nie potrafi tak sprytnie wykorzystać właściwości terenu podczas walki jak mieszkańcy Glebe. A jaki jest ten teren w moim królestwie każdy widzi, wiec moi poddani nauczyli się po mistrzowsku posługiwać wszelakiej maści kamieniami. Zwróć uwagę na krótkie opisy moich żołnierzy, które znajdziesz poniżej. Pamiętaj tylko, że cechy szczególne danej istoty ujawniają się automatycznie gdy atakuje ona wroga lub przemieszcza się. Umiejętności specjalne wymagają mana i muszą zostać uaktywnione specjalnym rozkazem. Na zakończenie musisz pamiętać, że wszystkie oddziały, które atakują na odległość potrzebują mana!

Trogg



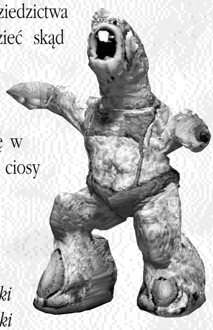
Wszyscy wiedzą, że Troggowie to prości jaskiniowcy, których jedynym zajęciem jest okładanie się po głowach maczugami. I tu wszyscy się mylą. Prawdą jest, że Troggowie mieszkają głęboko pod ziemią i nie radzą sobie dobrze ze wspólnym językiem ale oznacza to jedynie, że inne ludy nie są w stanie zrozumieć wielu ciekawych rzeczy, które Troggowie mogliby im opowiedzieć. Ten jaskiniowy lud wznosi pod ziemią najwspanialsze świątynie i ołtarze jakie widział świat. Odprawiane przy nich magiczne rytuały czynią Troggów niemal całkowicie odpornymi na działanie zaklęć.

Przeznaczenie jednostki: *Walka na odległość.*

Cechy szczególne: *Odporny na ataki magiczne.*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

Miotacz



Miotacze są prawdziwymi synami ziemi i są ze swego dziedzictwa bardzo dumni. Ich stare przysłowie głosi: „Musisz wiedzieć skąd przyszedłeś i dokąd idziesz„. Miotacze używają takiej amunicji jaka jest akurat pod ręką (pamiętasz? kamienie... kamienie...) po czym wypluwają ją z wielką siłą w kierunku wroga. Jakby tego było mało, potrafią również zamienić się w solidny głaz pozostając niemal całkowicie odpornymi na ciosy wrogów.

Przeznaczenie jednostki: *Walka na odległość.*

Cechy szczególne: *Brak.*

Umiejętności specjalne: *Głaz - Miotacz zamienia się z wielki głaz. W tej postaci jest niemal całkowicie odporny na ataki wroga.*

Gargulec



Co zrobić, jeśli jakiś kamień postanowi nauczyć się latać? Cóż... zwykle trzeba pozbierać jego drobne szczątki walające się u stóp urwiska. Ale matka natura też ma poczucie humoru, czego najlepszym przykładem są właśnie Gargulce. Jest tylko jeden problem: Jak się już taki kamień nauczy latać to za cholerę nie można go ściągnąć na ziemię. Dlatego, chociaż Gargulce mają uzębienie, którego mógłby im pozazdrościć niejeden lew ich specjalnością jest zasypywanie przeciwnika gradem kamiennych pocisków. Na cóż... co kto lubi.

Przeznaczenie jednostki: *Latająca*

Cechy szczególne: *Ataki Gargulca zadają obrażenia na sporym obszarze.*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

Bazyliszek



Te wszystkie straszliwe legendy, które ludzie opowiadają o Bazyliszkach są mocno przesadzone. Tak naprawdę są to niezbyt rozgarnięte stwory, których jedyną obroną jest... no właśnie! Ta część o spojrzeniu zamieniającym w kamień to jednak prawda. Wprawdzie przemiana jest tylko tymczasowa, ale kto zabroni Bazyliszkowi zamieniać Cię w kamień raz za razem?

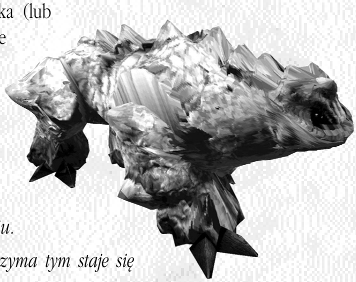
Przeznaczenie jednostki: *Walka na odległość.*

Cechy szczególne: *Potrafi na pewien czas zamienić przeciwnika w kamień. Uwaga: Zamieniony w kamień wróg jest mniej podatny na ciosy!*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

Taurok

Niektórzy widzą w Tauroku wielkiego byka (lub niedźwiedzia) pokrytego przez mnie kamienną skórą. Inni twierdzą, że jest to wielka sterta kamieni która nauczyła się chodzić. W sumie, czy to ważne czym tak na prawdę jest Taurok? Ważne, że każdy przeciwnik, który nieopatrznie wejdzie mu w drogę jest natychmiastowym dawcą dusz.



Przeznaczenie jednostki: *Walka w zwarciu.*

Cechy szczególne: *Im więcej obrażeń otrzyma tym staje się odporniejszy na ciosy.*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

Toczek



Na Złych Ziemiach trudno o roślinność nie mówiąc już o zwierzynie łownej. Tak więc nasz biedny Toczek musiał nauczyć się znajdować pokarm tam gdzie inni dawno umarliby z głodu. Oprócz pożerania kamieni te stwory potrafią miotać spore kawałki skał i to całymi seriami. Załóżmy nawet, że przeciwnikowi uda się uniknąć pierwszego pocisku. Drugi zgniecie go na miazgę w mgnieniu oka. A potem... przyleci trzeci pocisk... Chyba wszystko jasne?

Przeznaczenie jednostki: *Walka na dystans.*

Cechy szczególne: *Wystrzeliwuje trzy pociski w jednej serii.*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

Ikaryjczyk



Pamiętasz jak mówiłem Ci, że wbrew pozorom ludzie z wysokimi ambicjami powinni czuć się w Glebe jak w domu? Oto dowód: Niewiele istot ma wyższe aspiracje niż Ikaryjczycy. Wiem, że trudno w to uwierzyć, ale te olbrzymie skrzydła to ich własny wynalazek! Machanie całym tym ustrojstwem wymaga ogromnej siły, dlatego lepiej unikać bliższej znajomości z pięścią Ikaryjczyka. Dodatkowo nasi podniebni rycerze potrafią obrzucać wrogów kleistą mazią, która spowalnia ich ruchy.

Przeznaczenie jednostki: *Latająca.*

Cechy szczególne: *Brak.*

Umiejętności specjalne: *Kleista bomba – pocisk spowalniający ruchy wroga.*

Flummox

Co by było, gdyby wulkan nauczył się chodzić? Moim zdaniem wyglądałby całkiem podobnie do naszego Flummoxa. Podczas tworzenia go przyświecał mi prosty cel – potrzebowałem żołnierza, który potrafił by przenosić góry. Najlepiej nad głowy moich wrogów. I wyobraź sobie – udało mi się!



Przeznaczenie jednostki: *Walka na dystans.*

Cechy szczególne: *Ogromne kamienne pociski pozostawiają po sobie dużych rozmiarów kratery. Znajdujące się w pobliży oddziały wroga pozostają przez pewien czas ogłuszone.*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

Jest jeszcze kilka istot tak starych i rzadkich, że śmiertelni dawno zapomnieli o ich istnieniu. Ale kto wie... Jeśli wytrwasz w mej służbie wystarczająco długo, może pewnego dnia dane Ci będzie nimi dowodzić. A teraz rozgość się proszę, nowy obrońco Glebe.

KSIĘGA PERSEFONY

Jesteśmy esencją życia. Od zarania dziejów znano nas pod wieloma imionami i w wielu wcieleniach. Tu i teraz jesteśmy Persefoną. Pod tym imieniem kryje się zarówno Wielki Uzdrowiciel, którego łaska leczy rany ciała i duszy jak i Opiekuńcza Matka wskazująca swym dzieciom drogę prawdy i sprawiedliwości pośród mroków nienawiści i zazdrości. Tak - jesteśmy esencją życia.

Nasz świat cechuje pokój. Nasze czyny – miłosierdzie. W tych, którzy z własnej woli odrzucili naszą hojną ofertę dostrzegamy tylko ich prawdziwe, zwodnicze i nieczyste intencje. Płaczemy nad nimi wiedząc, że srodze zbłądzili. Ale wiemy, że jedyna droga do ich oswobodzenia leży w oczyszczeniu przez krew.

Wyciągnij wnioski z ich upadku i naucz się poszukiwać w sobie światła. Jeśli My jesteśmy Sprawiedliwością to Ty, jako nasz sługa musisz być tej sprawiedliwości zbrojnym ramieniem. U naszego boku znajdziesz wszystko to czego pragnąć powinien cnotliwy śmiertelnik - spokój i harmonię z naturą.

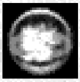
Spójrz tylko! Jakże piękne są skąpane w porannym słońcu pola Elysium. Słyszysz? Szum strumienia, świergot ptaków... Gdzie znajdziesz krainy piękniejsze od tej? Gdzie ludzi mądrzejszych i sprawiedliwszych? Gdzie indziej tak dumna rasa jak Nasi Fyllidzi egzystuje w idealnej harmonii z najpodlejszymi z istot?

Okaż chęć – a My wskażemy Ci właściwą drogę. Kochaj Nas, a My odpłacimy za tą miłość stukrotnie. Wystąp przeciw nam a zginiesz w mroku. Wybór należy do Ciebie.

MISTYCYZM

Jako obrońca Elysium nauczysz się wykorzystywać do walki z nieprzyjaciółmi ładu i porządku siły natury. Choć jako wysłannik matki wszystkiego co żyje poznasz głównie zaklęcia ochronne i uzdrawiające, postaraliśmy się również o kilka bardziej drastycznych środków. Ktoś, kto nie waha się odrzucić nasze wzniosłe ideały musi ulęknąć się czegoś, co rozumie – brutalnej siły.

Gniew



Rozumiesz oczywiście, że orędownik Sprawiedliwości nie może znieść niegodziwości i występku. Podobnie ten, który kroczy ścieżką zła i nienawiści nie zniesie sprawiedliwego osądu. Spójrz tylko jak cierpią ich grzeszne dusze gdy wejrzy w nie nasz boski wzrok. Patrz, jak płoną ich ciała gdy wywrzemy na nich nasz sprawiedliwy Gniew.

Opis zaklęcia: *Pocisk energii zadający wrogowi duże obrażenia.*

Duch



Kiedyś nadejdzie dzień, gdy to co w Tobie dobre i sprawiedliwe zaistnieje w oderwaniu od grzesznego ciała. Gdy ograniczenia materialnego świata przestaną Cię obowiązywać wejdź między naszych wrogów i głoś naszą wolę słowem i mieczem.

Opis zaklęcia: *Mag staje się duchem. W tej postaci pozostaje nieczuły na wszelkie ataki. Może jednak tracić mana na skutek niektórych zaklęć.*

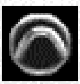
Bluszcz



Orędownik Harmonii ma pod swoją kontrolą siły natury. W chwili potrzeby wijący się bluszcz może w mgnieniu oka pochwycić Twojego przeciwnika dając Ci chwilę wytchnienia.

Opis zaklęcia: *Na pewien czas zatrzymuje wroga w miejscu.*

Tęcza



Tęcza to szczególne połączenie świata bogów i istot śmiertelnych. Każdy, kto pokłada wiarę w Naszą świętą misję zostanie nagrodzony dotykając tego świętego mostu. Tęcza połączy naszych wyznawców, lecząc ich rany i podnosząc na duchu.

Opis zaklęcia: *Zaklęcie uzdrawiające, działające na kilka oddziałów jednocześnie.*

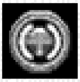
Deszcz żab



Jak widzisz, Twoje szkolenie obejmuje głównie umiejętności defensywne. Ale przyjdzie kiedyś dzień, gdy w imię Sprawiedliwości uwolnisz mroczniejsze siły drzemiące w naturze. Nie popełniaj błędu zbyt pochopnie oceniając możliwości naszych mniejszych braci. Magiczny deszcz żab powinien wystarczyć, by skutecznie rozproszyć nawet bardzo dużą armię heretyków. Pamiętaj tylko, by Twoi żołnierze znajdowali się w bezpiecznej odległości gdy otworzą się niebiosa. Potem wznieś pieśń zwycięstwa. Sprawiedliwości stało się zadość.

Opis zaklęcia: *Deszcz żab spada z nieba. Żaby gonią swoje ofiary, paraliżują je a następnie eksplodują zadając obrażenia.*

Lecząca aura



By zachować naszych wiernych w dobrym zdrowiu roztaczamy nad nimi naszą boską leczącą aurę. Każda istota dotknięta Naszym błogosławieństwem będzie automatycznie leczyć pozostałe.

Opis zaklęcia: *Lecząca aura pozwala wybranej jednostce leczyć pozostałe.*

Ściana bluszczu



Pewnego dnia nauczysz się przywoływać potężną ścianę bluszczu która, rozciągając się od horyzontu po horyzont skutecznie obroni cię przed zakusami nieprzyjaciela.

Opis zaklęcia: *Ściana wijącego się bluszczu odgradza Cię od wroga.*

Są jeszcze inne tajemnice Mistycyzmu, które poznasz, gdy udowodnisz żeś godzien miana Obrońcy Sprawiedliwości. Teraz jednak przedstawimy Ci tych, którzy zaprzysięgli walczyć u Twego boku we wspólnej sprawie.

WIERNI

Ci, którzy na własne oczy widzieli cuda jakie oferuje Elysium gotowi są w każdej chwili oddać swe życie w obronie Królestwa Sprawiedliwości. Nikt nie wstępuje w szeregi naszych wojsk pod przymusem i trudno o bardziej lojalnych żołnierzy niż Wierni Persefony. Obdarzeni boskim darem obrońcy Elysium regenerują siły nawet w trakcie bitwy. Pamiętaj, że cechy szczególne danej istoty ujawniają się automatycznie gdy atakuje ona wroga lub przemieszcza się. Umiejętności specjalne wymagają mana i muszą zostać uaktywnione specjalnym rozkazem. Na zakończenie musisz pamiętać, że wszystkie oddziały, które atakują na odległość potrzebują mana.

Druid



W czasie pokoju Druidzi pełnią wśród Fyllidów rolę kapłanów. W godzinie wojny stają na czele naszych oddziałów by słowem modlitwy dodawać otuchy towarzyszom broni. Druidzi potrafią otaczać się magiczną tarczą, która chroni ich przed ciosami przeciwników.

Przeznaczenie jednostki: *Walka w zwarciu.*

Cechy szczególne: *Brak.*

Umiejętności specjalne: *Tarcza ochronna – Zmniejsza obrażenia zadawane przez przeciwników.*

Zwiadowca



Rekrutujący się z dumnej rasy Fyllidów Zwiadowcy bywają często nazywani duchami lasów. Żadna istota nie osiągnęła tak dalece posuniętej harmonii z naturą jak ci uzbrojeni w śmiercionośne łuki żołnierze. Ich bystre oczy widzą w ciemnościach a czuły słuch w porę ostrzega przed niebezpieczeństwem. Najdrobniejszy ślad nie umknie ich uwadze. Używaj Zwiadowców do tropienia oddziałów nieprzyjaciela. Są w tym prawdziwymi mistrzami.

Przeznaczenie jednostki: *Walka na odległość.*

Cechy szczególne: *Brak.*

Umiejętności specjalne: *Tropienie – wskazuje położenie oddziałów przeciwnika, nawet jeśli te znajdują się w dużym oddaleniu.*

Krzykacz

Spośród wszystkich Naszych istot ta jest najczystsza i najprostsza. Chyba właśnie dlatego piękny głos krzykacza zadaje wrogom tak dotkliwe obrażenia. Bijąca z niego harmonia jest nie do zniesienia dla tych, którzy kroczą ścieżką chaosu. Litując się nad kruchością ich życia, Druidzi opatrzyli Krzykaczy zaklęciem przypominającym ich ochronną tarczę.



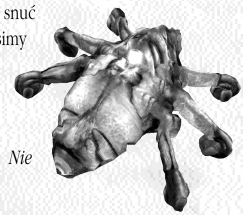
Przeznaczenie jednostki: *Latająca.*

Cechy szczególne: *Jego krzyk ogłusza przeciwnika. Dobry sposób na przerwanie magicznych inkantacji przeciwnika.*

Umiejętności specjalne: *Tarcza ochronna – Zmniejsza obrażenia zadawane przez wrogów.*

Skarabeusz

Głęboko w leśnych ostępach żyją istoty, które z rzadka może oglądać oko ludzkie. Niektóre z nich, tak jak Skarabeusz, stawiają się jednak na Nasze wezwanie w chwilach potrzeby. Ta przypominająca dużego pająka istota potrafi snuć magiczną sieć, leczącą naszych rannych żołnierzy. Nie musimy Cię chyba przekonywać o przydatności takiej jednostki na polu bitwy.



Przeznaczenie jednostki: *Uzdrawiająca.*

Cechy szczególne: *Potrafi leczyć Twoje jednostki. Nie przeznaczony do walki.*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

Troll



Masywne, silne Trole, których tak często obawiają się inne istoty nie są już dzikimi barbarzyńcami za jakie je się uważa. Po tym jak jeden z naszych Druidów zwany Athelasem obdarzył je mową, Trole ślubowały żyć w harmonii z naturą i od tego czasu zaliczają się do Naszych najgorliwszych wyznawców.

Przeznaczenie jednostki: *Walka w zwarciu.*

Cechy szczególne: *Niezwykle szybko regenerują siły.*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

Gnom

Każdy, kto zdecyduje się podążać ścieżką prawdy i pokoju może osiedlić się w Elysium i cieszyć się naszą łaską. Dawno temu plemię z innego świata zwące siebie Gnomami złożyło nam hołd i ślubowało wierność. Ci wścibscy mali wynalazcy często ciężko nadużywają naszej cierpliwości, ale ich dusze pozostają czyste i nieskażone, więc wciąż są drodzy naszemu sercu. Na polu bitwy Gnomy sieja spustoszenie swoimi przenośnymi działami.



Przeznaczenie jednostki: *Walka na odległość.*

Cechy szczególne: *Ich pociski poruszają się z ogromna prędkością uniemożliwiając wrogowi wykonanie uniku.*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

Gremlin

Gdy przybyliśmy do tego świata wiele istot odnalazło w Nas światło nadziei i ślubowało służyć Nam wiernie aż do końca świata. Gremliny natomiast to pierwsza inteligentna rasa która powstała już tutaj, z naszego rozkazu. Jako że u zarania dziejów służyły nam jako posłańcy i żandarmi, te skrzydlate stwory potrafią chwytać w sieć tych, którzy przeciwstawiają się naszej woli. Choć nie są to żołnierze z krwi i kości dobry dowódca nauczy się wykorzystywać ich umiejętności również na polu bitwy.



Przeznaczenie jednostki: *Latająca.*

Cechy szczególne: *Brak.*

Umiejętności specjalne: *Sieć – Chwyta wroga w lepką sieć i przyciąga go w kierunku Gremlina. Przydatne do odciągania magów od niebieskich dusz ich poległych żołnierzy.*

Mutant



Jako Pramatka przyjmujemy na swoje łono wszystkie żywe istoty w których tkli się choć iskierka dobra. Mutanty są tego najlepszym dowodem. Choć ich ciała nieustannie buntują się przeciwko nim, te stwory pogodziły się ze swym losem i próbują godnie egzystować w świecie w którym nie ma dla nich miejsca. Pod naszą opieką ich ból został uśmierzony. Teraz spośród mutantów rekrutuję się nasi najpotężniejsi obrońcy. Mutanty potrafią obrzucać przeciwnika zarodnikami choroby, która trawi ich ciało. Ich pociski niesione są na ogromne odległości i zadają obrażenia na dużym obszarze.

Przeznaczenie jednostki: *Walka na odległość.*

Cechy szczególne: *Umierający mutant wyzwala energię leczącą wszystkie sojusznicze oddziały znajdujące się w pobliżu.*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

Są jeszcze siły natury, których poznanie nie dane jest zwykłemu śmiertelnikowi. Ale kto wie, może z czasem staniesz się godnym następcą Athelasa i w pełni doświadczysz Naszej wspaniałomyślności. Do tego czasu naucz się posługiwać potęgą, którą dysponujesz i nie zawiedź zaufania, które w Tobie pokładamy. Pamiętaj moje dziecko: Mądrość i Sprawiedliwość!

KSIĘGA PYRO

Jestem Pyro. Bóg Ognia. Inni bogowie powiedzą Ci, że jestem też bogiem zniszczenia i chaosu, ale to nie cała prawda. Pyro jest iskierką wyobraźni i siłą napędową przemysłu. Pyro jest oratorem wiedzy i postępu.

Czemu mnie potępiają? Przez strach i zazdrość. Ja obnażam ich niedoskonałość. Persefona jest zwolenniczką porządku. Co jest złego w porządku, zapytasz. Nic, ale kurczowe trzymanie się przeszłości jest jednoznaczne z wyrokiem śmierci na wielkim sądzie ewolucji. Porządek nie może ograniczać Postępu – on z niego wynika! Charnel zawsze dąży do walki. Walka jest ponoć jego żywiołem. Tak naprawdę, Charnel po prostu się boi. Nie potrafiąc budować, wyspecjalizował się w niszczeniu cudzych dzieł choć wie, że gdy zabraknie ich twórców będzie skończony. Jest jeszcze Stratos – samozwańczy władca przestworzy. Jeśli to w ogóle możliwe, Stratos jest jeszcze gorszy od Charnela. Tamten przynajmniej udaje, że przyświeca mu konkretny cel. Stratos, ze swoją nijaką neutralnością sam stał się nijaki. No i jest jeszcze bóg ziemi... choć wolałbym, żeby go nie było.

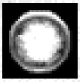
Wszyscy oni zazdroszczą Pyro tego co osiągnął. Wielkie piece Pyroborei płoną w dzień i w nocy. Produkują maszyny. Maszyny, które stworzą maszyny. Maszyny, które zaprojektują nowe maszyny. Maszyny, które naprawią stare maszyny. Niewolnicy stanowią jedynie paliwo. To jedynie koszt wytworzenia czegoś godnego uwagi. Czy to nie brutalne? Ależ oczywiście, że tak! Ale jest to brutalność szczera, nie skrywana pod płaszczykiem sprawiedliwości jak w przypadku Persefony.

Nie dziw się więc, że wielu wypowiada Pyro wojnę, nazywając go tyranem, ciemiężycielem i potworem. To przerażone stwory, uwięzione w ślepym zaułku ewolucji. Nie ma dla nich miejsca na świecie. Ktoś musi ich oczyścić. Oczyścić w ogniu...

PYROMANCJA

Ogień. Nie ma słowa które dostatecznie opisywało by piękno płomieni i drzemiącą w nich moc. Takie słowo nie jest nawet konieczne. Ogień jest sam w sobie środkiem wyrazu. Zostań artystą ognia...

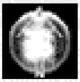
Kula ognia



Proste. Podgrzewasz kawałek skały do czerwoności i ciskasz go w stronę wroga. Skuteczne.

Opis zaklęcia *– Kula ognia zadająca duże obrażenia.*

Pochodnia



Dzięki temu zaklęciu zmienisz się w żywą pochodnię. Każdy wróg który się do Ciebie zbliży przeklnie swoją głupotę (jak tylko przestanie skwierczeć).

Opis zaklęcia *– Spowija Cię powłoka magicznego ognia zapalająca każdego wroga, który się do Ciebie zbliży. Użyj tego zaklęcia poczym wbiegnij w zwarte skupisko oddziałów przeciwnika.*

Pierścienie ognia



Cierpliwość jest jedną z cech dobrego maga. Nie wszystkich przeciwników można zabić jednym uderzeniem. Lepiej zadawać im ciągłe obrażenia, krok po kroku przybliżając to co nieuchronne.

Opis zaklęcia *– Przeciwnik zostaje otoczony pulsującymi pierścieniami ognia, które spowalniają go i zadają obrażenia.*

Smoczy dech



Smoki są czczone przez wiele kultur świata ze względu na ich mądrość, przebiegłość i siłę. Co za bzdura! Smoki to tłuste, ospałe, bezmózgie gady. Ale smoczy ogień... Oto rzecz, której warto bliżej się przyjrzeć. Dobry mag potrafi przywołać smoczy ogień nie wywołując samego właściciela.

Opis zaklęcia *– latający ognisty smok atakuje kilku wrogów zanim się wypali.*

Eksplozja



Eksplozja to może zbyt mało powiedziane o tym zaklęciu. To raczej seria kilku potężnych eksplozji zadających poważne obrażenia na znacznym obszarze. Siła wybuchu wyrzuca ofiary daleko od epicentrum. Spróbuj użyć tego zaklęcia na słabszych istotach przykutych do manalitu. To dopiero zabawa!

Opis zaklęcia *– Kilka jednoczesnych eksplozji zadaje obrażenia na znacznym obszarze. Istoty wyrzucone poza krawędź wyspy przepadną na zawsze, razem z ich duszami.*

Ściana ognia



Wraz ze wzrostem zaawansowania czarodzieja wzrasta tchórzostwo jego rywali. Ściana ognia powinna wystarczyć do zatrzymania uciekającego wroga lub rozbicia jego armii na mniejsze oddziały.

Opis zaklęcia *– Długa ściana płomieni parzy każdego, kto spróbuje ją pokonać.*

Deszcz ognia



Pamiętasz zaklęcie Kula Ognia? Teraz wyobraź sobie, że kilkanaście takich kul spada na Twoich wrogów wprost z nieba. Czy poznałeś już źródło strachu i nienawiści naszych przeciwników? Czy któryś z nich dysponuje potęgą choć porównywalną z moją?

Opis zaklęcia *– deszcz meteorów spada na głowy wrogów zamieniając spory fragment terenu w prawdziwe piekło.*

Magia Pyro kryje jeszcze wiele innych niespodzianek, ale minie sporo czasu nim poznasz wszystkie jej tajniki. Bo czy zechcesz się do mnie przyłączyć czy nie, pewnego dnia i tak będziesz świadkiem zagłady moich wrogów. Pytanie tylko po której wtedy będziesz stronie...

Ale dość już o zaklęciach. Spójrz teraz na istoty, które ramię w ramię z Tobą będą siać śmierć i zniszczenie w imię Postępu.

PODWŁADNI PYRO

Nie powinno być dla Ciebie zaskoczeniem, że Pyro nie zadowolił się naturalnymi umiejętnościami jego podwładnych i dokonał kilku poprawek w kluczowych miejscach. Wiem, wiem. Obdarzenie ich umiejętnością podpalania wrogów nie było może zbyt subtelne, ale subtelność jest mocno przereklamowana. Liczy się skuteczność. Umiejętności bojowe moich żołnierzy są tak zaawansowane, że nawet niewielka ich grupa stanowi poważne zagrożenie dla początkującego maga. Pamiętaj, że cechy szczególne danej istoty ujawniają się automatycznie gdy atakuje ona wroga lub przemieszcza się. Umiejętności specjalne wymagają mana i muszą zostać uaktywnione specjalnym rozkazem. Na zakończenie musisz pamiętać, że wszystkie oddziały, które atakują na odległość potrzebują mana.

Zębak

Najprymitywniejszym z moich podwładnych jest Zębak. Niestety, skomplikowany sposób poruszania się pochłania całe produkowane przez Zębaka ciepło. Jego jedyną metodą walki pozostaje więc okładanie wroga (cóż za upokorzenie!). Paradoksalnie, te istoty przynoszą więcej korzyści gdy zostaną zniszczone. Wybuchający kocioł parowy potrafi zrobić krzywdę wielu istotom, na dużym obszarze.



Przeznaczenie jednostki: *Walka w zwarciu.*

Cechy szczególne: *Ginąc eksploduje zadając obrażenia wszystkim istotom znajdującym się w pobliżu.*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

Gorec



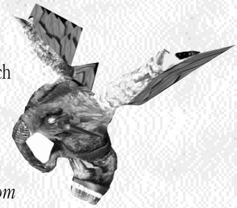
Dawno, dawno temu, kiedy bóg ziemi miał jeszcze coś, co przy pewnej dozie dobrej woli można by nazwać mózgiem, otrzymałem od niego w zapłacie za przysługę niewielki szczep istot zwanych Miotaczami. W ten sposób powstały Gorce. Są szybkie, zwinne, i potrafią pluć ogniem. Dodatkowo są w stanie gwałtownie przyspieszyć na krótki okres czasu. W sam raz by oddalić się od szczególnie potężnego wroga.

Przeznaczenie jednostki: *Walka na odległość.*

Cechy szczególne: *Brak.*

Umiejętności specjalne: *UCIECZKA – ta umiejętność nie ma nic wspólnego z odwrotem z pola bitwy. Gorec potrafi znacząco przyspieszyć na krótki okres czasu, dzięki czemu może szybko oddalić się lub ZBLIŻYĆ do przeciwnika.*

Żarmiot



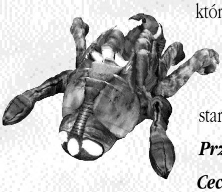
Żarmioty są duże ale niestety niezbyt silne. Łatwo je zabić, a wytwarzane przez nie stożki ognia nie zadają zbyt wielkich obrażeń. Dopiero w zwartej grupie mogą stanowić poważne zagrożenie dla oddziałów wroga.

Przeznaczenie jednostki: *Latająca.*

Cechy szczególne: *Zadają obrażenia kilku wrogom jednocześnie.*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

Tikferno



Sam już nie wiem jak długo moi inżynierowie pracowali nad Tikfernem, które pluło by ogniem. Te głupie istoty bez przerwy się podpalały, więc postanowiłem wykorzystać je do innego celu. Obecnie ich zadaniem jest wysysanie sił życiowych i mana z oddziałów przeciwnika. Są przez to szczególnie skuteczne w starciu z innymi magami.

Przeznaczenie jednostki: *Walka na odległość.*

Cechy szczególne: *Wysysa z przeciwnika mana i nieco energii życiowej.*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

Ogniot



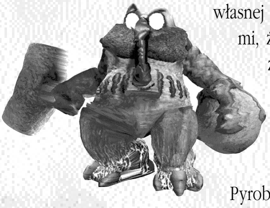
Co się stanie gdy weźmiemy wielkiego, nieokrzesanego barbarzyńcę, umieścimy palniki na jego ramionach i zbiorniki z paliwem na plecach. Ja mówię na niego Ogniot. Inni mówią „Aaa!" i umierają.

Przeznaczenie jednostki: *Walka w zwarciu.*

Cechy szczególne: *Im większe obrażenia otrzyma tym większe sam zadaje.*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

Piroman



Aż trudno uwierzyć, że jakiś szanujący się Gnom wstąpiłby z własnej woli na służbę do Persefony. Dlatego nikt nie wmówi mi, że ta wiedźma nie pozyskała ich dzięki szantażowi lub zastraszeniu. Gnomy od zawsze miały w sobie ten jakże cenny pierwiastek wynalazczości. Więc co niby robią w królestwie Bogini Staroświeckości? No cóż. Na szczęście część z nich okazała się rozsądniejsza i postanowiła zrejterować na naszą stronę. Dopiero w Pyroborei Gno... przepraszam, Piromani mogli w pełni rozwinąć swój talent konstruktorski.

Przeznaczenie jednostki: *Walka na odległość.*

Cechy szczególne: *Ich pociski poruszają się z ogromną prędkością uniemożliwiając przeciwnikowi wykonanie uniku.*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

Pyrodaktyl



Tylko nie myśl sobie, że jedną rzeczą jaką potrafią robić poddani Pyro jest podpalanie innych istot. Weźmy na ten przykład Pyrodaktyla. Potrafi on opryskiwać nieprzyjaciół gęstą, oleistą cieczą, która spowalnia ich ruchy i czyni niezwykle podatnymi na... podpalenie.

Przeznaczenie jednostki: *Latająca.*

Cechy szczególne: *Brak.*

Umiejętności specjalne: *Gęsty olej – Gęsta ciecz oślepia chwilowo przeciwników i czyni ich podatnymi na podpalenie.*

Bombardier



No dobrze, Bombardier jest wielki, powolny i niezbyt rozgarnięty. Ale potrafi przenosić ciężkie ładunki, które następnie wyrzuca używając swojego ogona jako katapulty. A jeśli dodam, że ich ładunek składa się w stu procentach z potężnych bomb zapalających, ich użyteczność na polu bitwy stanie się dla Ciebie oczywista. Nie są zbyt celni - to fakt, ale przy takiej sile ognie kogo to obchodzi!

Przeznaczenie jednostki: *Walka na odległość.*

Cechy szczególne: *Podpala duży fragment terenu zadając poważne obrażenia wszystkim istotom znajdującym się w pobliżu.*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

Oczywiście są jeszcze inni obrońcy Pyroborei ale już ta mała próbka możliwości Pyro powinna Cię utwierdzić w przekonaniu, że jest on najpotężniejszym z bogów.

KSIĘGA STRATOSA

Jestem Stratos, bóg powietrza i niepodzielny władca niebios. Jestem tym, który sprowadza burze i porusza gwiazdy na firmamencie. Powiedzmy sobie szczerze, w każdym cywilizowanym świecie byłbym jedynym bogiem. Moja prawdziwa forma może się okazać zbyt abstrakcyjna, by ogarnęły ją oczy śmiertelnika. Dlatego przybrałem tę postać, która najlepiej charakteryzuje istotę mojego istnienia – prostotę, pomysłowość i perfekcjonizm.

A skoro o tym mowa: Przekonanie o mojej wyższości nad innymi bogami nie powinno opierać się wyłącznie na fakcie, że jestem bogiem przestworzy. Nie świadczą też o niej liczne dziedziny nauk w których nie mam sobie równych (że wspomnę tu tylko o astrologii, współistnieniu czasu i przestrzeni oraz spirytyzmie). O mojej prawdziwej wielkości świadczy fakt, iż jestem najmądrzejszym, najprzezorniejszym i najsprytniejszym z wszystkich bogów.

Spójrz tylko na moje królestwo, jeśliś jeszcze nie przekonany: Odwiedź potężne biblioteki zawierające wszystkie dzieła kiedykolwiek napisane, we wszystkich językach świata (tak, moi poddani potrafią czytać, czego nie można powiedzieć o wyznawcach Jamesa, Charnela i innych). Porozmawiaj choć przez chwilę z wieloma mędrcami zamieszkującymi Empyreę. Obejrzyj wspaniałe dzieła ludzkich rąk, które wyprzedzają swój czas o całe pokolenia. Jeśli preferujesz mądrość nad siłą i rozwagę nad pośpiechem, Empyrea jest miejscem w sam raz dla Ciebie.

MAGIA ŻYWIOŁÓW

Jak zapewne wiesz magia ma wiele odmian. Niewielu jednak ma odwagę przyznać, że wszystkie one bazują na jednej, pierwotnej dziedzinie sztuk czarodziejskich zwanej Magią Żywiołów. Nie znajdziesz tu żadnego ciskania kamieniami i podpalania wszystkiego co się rusza. Moja magia czerpie wprost z pierwotnych źródeł nieograniczonej potęgi samej natury.

Błyskawica



Nie ma chyba prostszego zaklęcia ofensywnego niż Błyskawica. Potężny ładunek elektryczny uderza wroga zadając mu znaczne obrażenia. Jako, że błyskawica dąży do celu po najkrótszej drodze wskazane jest by żadna z Twoich nie stała na jej drodze.

Opis zaklęcia *– Potężny ładunek elektryczny zadaje wrogowi duże obrażenia.*

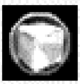
Zawierucha



Otaczając się niewielką trąbą powietrzną możesz znacznie zmniejszyć obrażenia zadawane Ci przez wrogów.

Opis zaklęcia *- Zmniejsza ilość obrażeń zadawanych Ci przez wroga.*

Mróz



Zaklęcie Mrozu kondensuje otaczającą wroga parę wodną zamrażając go na kilka chwil w bryle lodu. Każdy cios wymierzony w tak zatrzymanego nieprzyjaciela rozbije skorupę i uwolni go.

Opis zaklęcia *– Zamraża przeciwnika w bryle lodu.*

Błyskawice



To zaklęcie przypomina znany Ci czar ofensywny Błyskawica z jedną tylko różnicą. Tutaj ładunek elektryczny „przeskakuje" od wroga do wroga. Uwaga: Jeśli przeciwników jest niewielu, Twoje istoty mogą również ucierpieć od tego zaklęcia.

Opis zaklęcia *– błyskawica przeskakuje od wroga do wroga zadając im obrażenia.*

Wiatr dusz



Nawet najlepsi magowie tracą czasem żołnierzy podczas walki. Dlatego umiejętność szybkiego odzyskiwania dusz jest pożądaną cechą zarówno u początkującego czarodzieja jak i arcymaga. Dzięki zaklęciu Wiatr Dusz będziesz mógł zebrać dusze poległych żołnierzy bez potrzeby osobistego narażania się.

Opis zaklęcia *– Magiczny wiatr przynosi Ci niebieską duszę z pola bitwy, atakując jednocześnie pobliskie jednostki wroga błyskawicami. Uwaga: Niesione przez wiatr dusze mogą zostać skradzione przez nieprzyjaciela.*

Ślizgawka



To zaklęcie jest mocniejszą wersją czaru Mróz. Tym razem zamrożeniu ulega większy obszar, wraz ze znajdującymi się na nim istotami. Połącz działanie Ślizgawki ze zmasowanym atakiem swoich sił i zobacz co się stanie!

Opis zaklęcia *– wszystkie istoty znajdujące się w polu działania zaklęcia zostają na pewien czas zamrożone.*

Ogrodzenie



Dziel i rządź, głosi stara maksyma. Jak wiesz potrafię być bardzo dosłowna. To zaklęcie utworzy magiczną ścianę błyskawic, która skutecznie powstrzyma próbujących ją przekroczyć wrogów. No więc podzieliłeś... teraz rządź.

Opis zaklęcia *- ściana błyskawic atakuje zbliżających się wrogów.*

Pod wrażeniem? Uwierz mi, to jedynie wierzchołek góry lodowej. Ale na razie musi Ci wystarczyć. Dopiero gdy udowodnisz swą przydatność na polu bitwy pozwolę Ci zakosztować prawdziwej potęgi natury. Teraz przyjrzymy się istotom, którymi będziesz miał zaszczyt dowodzić w moim imieniu.

SŁUDZY STRATOSA

Królestwo Empyrei nie jest tak zaludnione jak Glebe czy Elysium, ale wszak liczy się jakość a nie ilość. Bądź pewny, że siły zbrojne mojej ojczyzny nie mają sobie równych na całym świecie. Pamiętaj, że każdy z moich żołnierzy jest w stanie pokonać trzech wrogów i to nie dzięki brutalnej sile, ale sprytowi i planowaniu. Poniżej znajdziesz krótki opis każdej z istot którymi przyjdzie Ci dowodzić. Cechy szczególne danego żołnierza ujawniają się automatycznie gdy atakuje na wroga lub przemieszcza się. Umiejętności specjalne wymagają mana i muszą zostać uaktywnione specjalnym rozkazem. Na zakończenie musisz pamiętać, że wszystkie oddziały, które atakują na odległość potrzebują mana.

Wilczarz



U zarania dziejów Wilczarze byli dzikimi drapieżnikami przemierzającymi w stadach rozległe pola Elysium. Oczywiście Persefona nie zawracała sobie głowy tak przyziemnymi sprawami jak dobro podległych jej istot, dlatego postanowiłem wziąć sprawę w swoje ręce. Miałem przed sobą trudne zadanie: Z jednej strony musiałem obdarzyć te stwory inteligencją, z drugiej - nie chciałem zabić w nich tych wszystkich pożytecznych instynktów drapieżcy. Rezultat był jednak wart wysiłku. Oto masz przed sobą najlepszych zwiadowców jakich oglądał świat.

Przeznaczenie jednostki: *Walka w zwarciu.*

Cechy szczególne: *Brak.*

Umiejętności specjalne: *Ucieczka – Nie należy mylić tej umiejętności z panicznym wycofywaniem się z pola bitwy. Wilczarze potrafią szybko oddalić lub ZBLIŻYĆ się do wroga.*

Sylfida



Opowieści o płochliwych nimfach zamieszkujących wysokogórskie przełęcze są stare jak świat. W każdej legendzie jest ziarno prawdy. Prawdę więc jest, że tajemnicze nimfy (lub jak wolisz Sylfidy) istnieją i potrafią się znakomicie ukrywać. Niewielu jednak wie w jaki sposób się chowają. Sylfidy posiadają pewien szczególny dar, który pozwala im pozostawać niewidzialnymi dopóki nie zaatakują. A uwierz mi, potrafią zaatakować! Nie ma chyba łuczników celniejszych od tych cór lasu.

Przeznaczenie jednostki: *Walka na odległość.*

Cechy szczególne: *Brak.*

Umiejętności specjalne: *Niewidzialność —Sylfidy potrafią stać się niewidzialne. W tym stanie nie mogą jednak atakować.*

Mózgowiec

Ciało jest jedynie ograniczeniem dla potęgi umysłu. Najlepszym tego przykładem są moi Mózgowcy. Ewolucja tych istot przebiegła (oczywiście przy mojej pomocy) w kierunku maksymalnego rozwoju mózgu kosztem innych organów. Mózgowcy posiadają zaawansowane umiejętności telepatyczne umożliwiające im bezpośrednie atakowanie psychiki wroga, nawet na spore odległości. Poza całkowitym paraliżem, ataki psychiczne powodują nieodwracalne szkody w całym organizmie ofiary zakłócając jej procesy życiowe.



Przeznaczenie jednostki: *Latająca.*

Cechy szczególne: *Paraliżuje i rani wrogów nawet na dużą odległość. Idealny do przerywania magicznych inkantacji przeciwnika.*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

Vortyk



Nie wszyscy moi słudzy obdarzeni są rozwiniętą inteligencją. Do wykonywania niektórych zadań wystarczy pierwotny instynkt. Tak właśnie mają się sprawy z Vortykiem. Ten prosty roślinożerca znał niegdyś tylko jeden sposób obrony przed drapieżnikami: napełniał ukryte wewnątrz jego ciała skórzaste komory powietrzem, w nadziei, że paszcza napastnika okaże się zbyt mała by go pomieścić. Kilka prostych modyfikacji w układzie oddechowym Vortyka zamieniły go w chodzącą „fabrykę" niewielkich tornad.

Przeznaczenie jednostki: *Walka na dystans.*

Cechy szczególne: *Zaatakowany przez Vortyka wróg zostaje wyrzucony w powietrze. Silny podmuch wiatru zadaje mu obrażenia, które są jedynie namiastką tego, co czeka go przy ponownym, gwałtownym zetknięciu z ziemią.*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

Szkwał

Zachęcony wynikami moich prac nad Vortykami postanowiłem obdarzyć podobnymi umiejętnościami jednostki latające. Jednak siła podmuchu jaką udało mi się wytworzyć przeszła moje najśmielsze oczekiwania i dopiero po pozbawieniu ich skrzydeł i solidnym „zakotwiczeniu" na ziemi mogłem wysłać Szkwały na linię frontu.



Przeznaczenie jednostki: *Walka na odległość.*

Cechy szczególne: *Siła podmuchu odrzuca wrogów do tyłu.*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

Lodowy Olbrzym

Dawno temu, przed erą pięciu bogów tytani rządzili światem. Od tego czasu minęło wiele tysiącleci, ale potomkowie tej dumnej rasy wciąż zamieszkują ośnieżone szczyty Empyrei. Jako mistrz dyplomacji zjednałem sobie ich przywódcę, zwącego się Lordem Surturem. Od tego czasu Lodowe Olbrzymy często wspierają moje działania militarne.

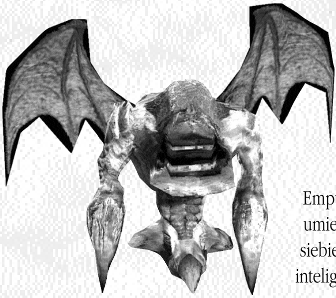


Przeznaczenie jednostki: *Walka w zwarciu.*

Cechy szczególne: *Uderzony przez piorun Lodowy Olbrzym staje się silniejszy i bardziej zwinny. Dodatkowo zaczyna sam ciskać błyskawice.*

Umiejętności specjalne: *Błyskawica – Wywołuje błyskawicę, która uderzając w Lodowego Olbrzyma zwiększa jego współczynniki związane z walką.*

Serafin



Persefona nie lubi o tym mówić, ale istoty, które nazywa Gremlinami nie są dokładnie takie jak próbuje je przedstawić. Podczas Wojny o Oczyszczenie wiele z tych stworów (będących jakby nie było jej własnym dziełem) poprosiło o azyl w sąsiednich krainach. Te z nich, które w porę przejrzały na oczy i uciekły do Empyrei przekształciłem w Serafiny. Ich umiejętności obezwładniania i przyciągania do siebie wrogów pozostały niezmienione. Za to ich inteligencja wzrosła niepomiernie.

Przeznaczenie jednostki: *Latająca.*

Cechy szczególne: *Brak.*

Umiejętności specjalne: *Klatka – zamyka wroga w klatce energii magicznej po czym przyciąga go w pobliże Serafina.*

Szkwał

Świat jest okrutny a życie niesprawiedliwe. Dlatego trzeba należycie docenić każdy przejaw szczerej i oddanej przyjaźni między przedstawicielami dwóch różnych gatunków. To co nazywamy Szkwałem jest tak na prawdę dwiema istotami. Jeźdźcem jest młody adept magii żywiołów. Wierzchowcem – jedna z tych potężnych istot, które Pyro wykorzystuje jako Bombardierów. Zadaniem magów jest wytwarzanie magicznych kryształów, które następnie są wyrzucane w kierunku nieprzyjaciela przez wierzchowce. Kryształy implodują w zetknięciu z celem zadając duże obrażenia wszystkim pobliskim istotom.



Przeznaczenie jednostki: *Walka na odległość.*

Cechy szczególne: *Ich pociski implodują przyciągając pobliskie istoty w stronę epicentrum.*

Umiejętności specjalne: *Brak.*

II. SYSTEM MENU I OPCJE GRY

Uff! Już myślałem, że ci napuszeni bogowie nigdy się nie zamkną! Myślą, że jak mają aureolę nad głową to mogą gadać na okrągło. Ale cicho sza! Albo znów dostanę błyskawicą po... siedzeniu.

Pozwól, że się przedstawię. Nazywam się Zyzyx i jestem Twoim pomocnikiem i (wybacz śmiałość) jedynym przyjacielem w świecie Sacrifice. Zobaczysz mnie jeśli tylko spojrzysz w górę. Widzisz? Jestem tym chowańcem, który unosi się parę metrów nad Twoja głową, gotów nieść pomoc na każde wezwanie. W tej chwili moim obowiązkiem jest zapoznać Cię z bardziej przyziemnymi aspektami gry w Sacrifice.

Mimo że informacje zawarte w tym rozdziale nie mają nic wspólnego z bogami, czarodziejami, stworami, magią i walką (no, chyba że walką z interfejsem użytkownika) to zapoznanie się z nim jest NIEZBĘDNE do pełnego wykorzystania możliwości drzemiących w Sacrifice. Wiem, że to nudne, ale jedynie wtedy będziesz w stanie bez kłopotów wcielić się w rolę potężnego maga.

Tyle tytułem wstępu, nauczmy się wreszcie poruszać po systemie menu i opcjach Sacrifice, dobrze? W końcu, jeśli w trakcie gry stanie Ci się krzywda zgadnij, kto dostanie za to po tyłku...

A. MENU GŁÓWNE

KAMPANIA DLA JEDNEGO GRACZA



Twoi kumple-magowie zamiast zabawić się należycie we wzajemną pacyfikację wolą czytać pożółkłe tomiska magicznych ksiąg? Nie przejmuj się! Z myślą o takich sytuacjach wyposażono w Sacrifice w ogromną kampanię przeznaczoną wyłącznie dla jednego Gracza. Ale uważaj! Nie wielu magów na tym świecie jest w stanie podołać czekającym na nich wyzwaniom. No tak, ale ty nie jesteś z tego świata, prawda? Zatem do dzieła! Po prostu kliknij przycisk „Jeden Gracz" w głównym menu gry i... powodzenia!

TRYB DLA WIELU GRACZY

Bogowie świata Sacrifice bez przerwy rekrutują nowych magów. Kiedy przyjdzie dzień gdy uznasz, że jesteś w stanie zmierzyć się z jednym z nich kliknij przycisk „Wielu Graczy" w głównym menu gry. Za pośrednictwem Internetu możesz stanąć oko w oko z przeciwnikami z całego świata. Sieć LAN pozwoli Ci stoczyć zacięty pojedynek z grupą znajomych. W ostateczności możesz trochę poćwiczyć z magami sterowanymi przez komputer.

ODCZYT GRY

Jeśli chcesz kontynuować zapisaną wcześniej grę, kliknij w menu głównym przycisk „Odczyt gry". Teraz wybierz z dostępnej listy jedną z zapisanych gier. Proste? Pewnie, że tak! Jednak podczas zapisywania i odczytywania stanu gry musisz zachować pewną ostrożność. Odczytywanie gry każdorazowo zmienia Twoją pozycję w kampanii tak by była zgodna z tą zapisaną w pliku. Oczywiście zapis i odczyt stanu gry dla jednej z postaci nie ma żadnego wpływu na pozostałe.

MENU OPCJI

Aby dobrać się do menu opcji Sacrifice kliknij przycisk „Opcje" w głównym menu gry. Tutaj znajdziesz dość parametrów dotyczących grafiki, dźwięku, sterowania i gry przez sieć by zadowolić nawet najwybredniejszego maga. Stąd również uruchomisz program diagnostyczny, który pozwoli mniej doświadczonym użytkownikom rozwiązać niektóre problemy z konfiguracją gry.

WYJŚCIE
Wszystko co dobre kiedyś się kończy. Niezależnie od tego, czy udało Ci się ukończyć ważną misję w kampanii dla jednego Gracza, czy Twoi przeciwnicy w trybie dla wielu Graczy zostali właśnie publicznie upokorzeni – kiedyś przyjdzie moment, gdy zechcesz odpocząć choć przez chwilę (pamiętasz Pięć Przykazań Gracza na początku tej księgi?) Wtedy bez wahania kliknij przycisk „Wyjście" w głównym menu gry. Magiczny portal przeniesie Cię ze świata Sacrifice do świata Windows, a tam czekają na Ciebie jeszcze trudniejsze zadania, nierozwiązywalne zagadki i najogólniej mówiąc – wyższa magia. Powodzenia!
A teraz przyjrzymy się uważniej każdej z pozycji, które wymieniłem wcześniej.

MENU TRYBU DLA JEDNEGO GRACZA

WPROWADZENIA



Jeśli nie czujesz się jeszcze zbyt swobodnie z tym całym rzucaniem zaklęć i zabijaniem potworów to ta część przeznaczona jest właśnie dla Ciebie. Twórcy Sacrifice oferują wszystkim młodym adeptom magii DARMOWY kurs szkoleniowy w odległej i egzotycznej krainie Elysium! Zapewniamy niezapomniane przeżycia, indywidualny tok nauczania i pełne wyżywienie! Po ukończeniu trzech semestrów nauki posiądziesz całą wiedzę niezbędną do otrzymania tytułu Już Prawie Początkującego Maga!

PIERWSZE WPROWADZENIE
Tutaj zgłębisz wszelkie tajniki poruszania się po świecie gry Sacrifice (to coś więcej niż tylko klikanie myszką gdzie popadnie). Poza zajęciami z „Chodzenia Tu i Tam", czeka cię kurs z „Zaklęć Magycznych Strasznych a Niebezpyecznych" oraz seminarium z „Efektywnego Zarządzania Kilkuosobowym Zespołem w Sytuacjach Stresowych". Wykładowca: Profesor Zyzyx.

DRUGIE WPROWADZENIE
Sprawne dowodzenie nie jest dziedziczne – trzeba się go nauczyć. Jeśli chcesz by Twoi żołnierze traktowali Cię z szacunkiem – musisz na niego zasłużyć (Charnel twierdzi, że zastraszenie i nienawiść odnoszą podobny efekt, ale nie słuchaj go). Z drugiego wprowadzenia dowiesz się jak kierować poczynaniami Twoich żołnierzy tak by przeżyli pierwszą potyczkę. Aha! Powiemy też co nieco o tzw. menu krzyżowym!

TRZECIE WPROWADZENIE
Nazywamy je „Magia i Składanie Ofiar dla Opornych". Dowiesz się z niego wszystkiego o bardziej zaawansowanych aspektach rzucania zaklęć. W trzecim wprowadzeniu przyjrzymy się również uważniej Twojemu ołtarzowi. Nauczysz się go bronić i wykorzystywać do pozyskiwania dusz. Na koniec zajmiemy się profanowaniem ołtarzy naszych rywali. Jak to zrobić, zapytasz? Nic prostszego – wystarczy złożyć na nim ofiarę! Bez tych umiejętności nie możesz nawet marzyć o osiągnięciu sukcesu w Sacrifice.

KAMPANIA SACRIFICE
Kliknij ten przycisk a wylądujesz w samym środku zawiłej intrygi, która może zdecydować o losach całego świata. W jaki sposób przedzierzgnąć się ze statysty w głównego aktora? Co kryje się za wiecznymi kłótniami bogów? Komu mogłoby zależeć na zagładzie świata? Co knuje Pyro? Czy mordercą jest lokaj? Odpowiedzi na te, i wiele innych pytań znajdziesz właśnie w Kampanii Sacrifice.

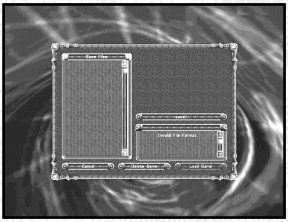
SCENARIUSZ
Ten przycisk da Ci dostęp do pojedynczych misji utworzonych przy użyciu dołączonego do gry edytora misji „Scapex". Jeśli nie czujesz się na siłach by projektować je samodzielnie skorzystaj z bogatej bazy dostępnej w Internecie.

ZREZYGNUJ

Przypadkowo kliknąłeś „Wielu graczy” choć tak na prawdę chciałeś zapoznać się z zestawem opcji? Nie przejmuj się magu! Błądzić jest rzeczą ludzką. Pamiętaj tylko, że większość Twoich przeciwników NIE JEST LUDŹMI!!! No już... zmykaj.

MENU ODCZYTU GRY

ZAPISANE STANY GRY



To pożyteczne okienko zawiera kompletna listę zapisanych gier. Wybierz jedną z nich klikając jej nazwę poczym naciśnij „Odczytaj Grę” (albo możesz po prostu dwukrotnie kliknąć nazwę gry w okienku).

OPIS

Z tego okienka dowiesz się nieco więcej o zapisanej grze, którą przed chwilą wybrałeś. Znajdziesz tu informacje o imieniu czarodzieja, nazwie mapy i typie zapisanej gry.

ZREZYGNUJ

Kliknij tutaj jeśli chcesz powrócić do głównego menu gry.

USUŃ STAN GRY

Jeśli po kilku próbach dojdziesz do wniosku, że tej bitwy po prostu nie da się wygrać, możesz zawsze wymazać pamięć o tym niechlubnym epizodzie Twojej kariery. Kliknij tutaj, a wybrany przez Ciebie zapisany stan gry zniknie na wieki. (Szkoda, że z nie można równie prosto rozprawić się z Charnelem).

ODCZYTAJ GRĘ

Ten przycisk przenosi Cię w sam środek wydarzeń zapisanych we wskazanym pliku. O wiele łatwiej wygrać bitwę, kiedy wiadomo skąd nadejdzie wróg i w jakiej sile, prawda? „Do osiemnastu razy sztuka” głosi stare przysłowie magów.

Odczytywanie gry każdorazowo zmienia Twoją pozycję w kampanii tak by była zgodna z tą zapisaną w pliku. Oczywiście zapis i odczyt stanu gry dla jednej z postaci nie ma żadnego wpływu na pozostałe.

MENU TRYBU DLA WIELU GRACZY

GRA LOKALNA



Gra lokalna przeznaczona jest dla magów, którzy nie czują się jeszcze na siłach stawić czoła żywemu przeciwnikowi. Wybierając tą opcję będziesz mógł zmierzyć się z jednym (lub kilkoma) sterowanymi przez komputer magami. Krzywisz się? Komputerowi gracze nie są dla Ciebie dość dobrzy? A próbowałeś może ukończyć kampanię dla jednego Gracza?!

GRA W SIECI LOKALNEJ (LAN)

Ta opcja pozwoli Ci utworzyć lub dołączyć do już istniejącej gry w sieci lokalnej (LAN). Jeśli Twój komputer nie jest do takowej podłączony wybranie tej opcji będzie niemożliwe. Przed rozpoczęciem gry Gracze powinni się upewnić, że w ich systemach poprawnie skonfigurowano protokół IPX.

INTERNET

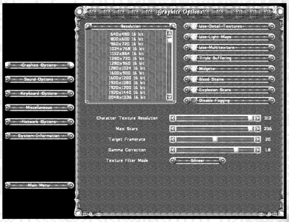
Wybierz tą opcję tylko jeśli czujesz się na siłach zaprezentować swoje umiejętności na szczeblu międzynarodowym. Stań oko w oko z magiem z antypodów, zawiąż nowe sojusze, zmierz się z odwiecznym rywalem. Internet to piękna rzecz, nie?

ZREZYGNUJ

Przenosi Cię z powrotem do głównego menu gry. Idealny wybór dla magów którzy nie czują się jeszcze na siłach by zmierzyć się z żywym przeciwnikiem.

MENU OPCJI

USTAWIENIA OBRAZU



Tutaj znajdziesz szereg opcji pozwalających Ci na dostosowanie obrazu podczas gry w Sacrifice do własnych wymagań. Niektóre z tych pozycji są uzależnione od karty graficznej jaką posiadasz o czym nie omieszkają Cię powiadomić liczne wiadomości ostrzegawcze. Dodam jeszcze, że decyzja czy potraktować je poważnie czy z przymrużeniem oka należy do Ciebie. W końcu to Ty a nie nikt inny poniesie konsekwencje błędnej konfiguracji tych parametrów. Zostałeś ostrzeżony.

USTAWIENIA DŹWIĘKU

Tutaj będziesz mógł dobrać poziom głośności muzyki i efektów dźwiękowych. Każdemu wedle potrzeb – zawsze to powtarzam.

USTAWIENIA KLAWIATURY

Różnorodność to podstawa dobrej diety. No może poza Glebe gdzie różnorodna dieta oznacza kamienie na śniadanie, głazy na obiad i skały na kolację. Kliknij tutaj by dostosować do swoich potrzeb wszelkiej maści skróty klawiaturowe.

POZOSTAŁE OPCJE

Tutaj regulujesz prędkość przesuwu myszy i inne tego typu drobiazgi.

INFORMACJE O SYSTEMIE

Kliknięcie tutaj przeniesie Cię od interaktywnego centrum rozwiązywania problemów. Jeśli z nieznanych przyczyn Twój komputer odmawia współpracy z Sacrifice powinieneś się udać właśnie tutaj.

B. OPCJE

USTAWIENIA OBRAZU

ROZDZIELCZOŚĆ
W tym oknie wyświetlone są wszystkie dostępne rozdzielczości. Pamiętaj: Im wyższa rozdzielczość tym większe obciążenie systemu!

SZCZEGÓŁOWE TEKSTURY
Kliknij tutaj by włączyć lub wyłączyć szczegółowe tekstury.

MAPY OŚWIETLENIA
Kliknij tutaj by włączyć lub wyłączyć mapy oświetlenia. Decyzja o ich wykorzystaniu lub nie to kwestia gustu i nie wpłynie znacząco na płynność gry.

MULTITEKSTURY
Kliknij tutaj by włączyć lub wyłączyć multitekstury. Multitekstury znacznie zwiększają szczegółowość otoczenia.

POTRÓJNE BUFOROWANIE
Kliknij tutaj by włączyć lub wyłączyć potrójne buforowanie. Potrójne buforowanie zwiększa płynność animacji kosztem pamięci graficznej.

DODATKI
Kliknij tutaj by włączyć lub wyłączyć trójwymiarowe dodatki do krajobrazu. Są to niewielkie elementy otoczenia (źdźbła trawy, małe kamienie). Ich wyłączenie zwiększa płynność animacji.

PLAMY KRWI
Kliknij tutaj by włączyć lub wyłączyć rysowanie plam krwi po śmierci któregoś z żołnierzy.

ŚLADY EKSPLOZJI
Kliknij tutaj by włączyć lub wyłączyć ślady po eksplozjach.

WYŁĄCZ MGŁĘ
Kliknij tutaj by włączyć lub wyłączyć efekt mgły.

WYŁĄCZ TRÓJKĄTNE PASKI
Ta opcja wyłącza jedną z nowszych funkcji Direct 3D, która mogłaby przysporzyć problemów niektórym starszym kartom graficznym.

ROZDZIELCZOŚĆ TEKSTUR POSTACI
Ten suwak umożliwia Ci dostosowanie rozdzielczości tekstur nakładanych na postaci do Twojej konfiguracji sprzętowej. Im większa rozdzielczość tym ładniej będą wyglądać wszystkie postaci ale i tym większe będzie obciążenie systemu.

MAKS. ILOŚĆ ŚLADÓW
Ten suwak umożliwia Ci określenie maksymalnej ilości śladów (po eksplozjach, rzuconych zaklęciach, itp.) jakie zostaną naniesione na krajobraz w trakcie gry.

DOCELOWA PŁYNNOŚĆ ANIMACJI
Ten suwak pozwoli Ci osiągnąć rozsądny kompromis pomiędzy jakością obrazu a szybkością jego animacji. Zalecana wartość tego parametru to 20 klatek na sekundę. Pamiętaj, że wprowadzona w tym menu wartość nie jest jednoznaczna z maksymalną ilością klatek na sekundę!

KOREKTA JASNOŚCI
Jeśli ekran w trakcie gry jest zbyt jasny lub zbyt ciemny suwak korekty jasności pomoże Ci rozwiązać ten problem.

TRYB FILTROWANIA TEKSTUR
Wybierz jeden z trzech możliwych trybów filtrowania tekstur: punktowy, dwuliniowy i trójliniowy. Filtrowani punktowe oferuje średniej klasy obraz przy niewielkim obciążeniu systemu. Filtrowanie trójliniowe oferuje grafikę wysokiej jakości stawiając jednocześnie wysokie wymagania systemowi. Filtrowanie dwuliniowe jest metodą pośrednią.

ROZDZIELCZOŚĆ TEKSTUR
Zmienia rozdzielczość wszystkich tekstur nie nakładanych na postaci. Zmiana tego parametru wiąże się z koniecznością wyjścia do Windows i ponownego uruchomienia gry.

USTAWIENIA DŹWIĘKU

BIEŻĄCY STEROWNIK 3D
Pokazuje aktualnie używany sterownik karty dźwiękowej.

STEROWNIK 3D
Pozwala Ci wybrać sterownik karty dźwiekowej, który będzie używany podczas gry w Sacrifice.

GŁOŚNOŚĆ DŹWIĘKU
Pozwala Ci zmienić natężenie efektów dźwiękowych podczas gry.

GŁOŚNOŚĆ MUZYKI
Pozwala Ci zmienić natężenie muzyki podczas gry.

USTAWIENIA KLAWIATURY

KLAWISZE STERUJĄCE
Tutaj możesz obejrzeć i zmienić bieżące ustawienia klawiatury dotyczące poruszania się postaci. Zmiana domyślnie przypisanych klawiszy przebiega według prostego schematu: Kliknij którąś z pozycji na liście lewym przyciskiem myszy po czym naciśnij klawisz, który ma jej zostać przyporządkowany. Powtarzaj tą operację aż do osiągnięcia zadowalających rezultatów.

SKRÓTY POLECEŃ
W tym oknie możesz zmienić ustawienia klawiatury dotyczące rzucania zaklęć, formowania szyku bojowego i wydawania rozkazów. Procedura zmiany domyślnego przypisania jest identyczna jak w poprzednim punkcie.

Jest jednak prostszy sposób na tworzenie skrótów poleceń: W trakcie gry umieść wskaźnik myszy nad ikoną polecenia do którego chcesz utworzyć skrót. Teraz naciśnij kombinację klawiszy: „Ctrl" + „Shift" + nowy klawisz skrótu. Od tej pory naciśnięcie klawisza skrótu będzie jednoznaczne z kliknięciem wskazanej ikony.

DODAJ SKRÓTY
Kliknij tutaj by dodać nowe polecenie do listy skrótów poleceń. Najpierw wybierz kategorię rozkazu z okna po lewej, potem sam rozkaz z okna po prawej. Teraz naciśnij nowy klawisz skrótu dla tego polecenia i gotowe!

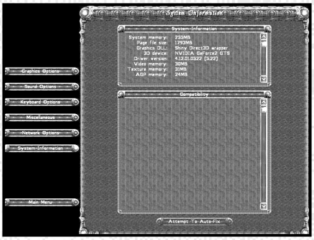
PRZYWRÓĆ USTAWIENIA DOMYŚLNE

No spójrz tylko! Co za bałagan! Kliknij tą opcję by przywrócić oryginalne ustawienia klawiatury i skrótów poleceń.

POZOSTAŁE OPCJE

Pod tą nazwą kryją się niewielkie usprawnienia, które nie maja większego wpływu na przebieg i wygląd gry. Tutaj ustawisz takie parametry jak szybkość przesuwu myszy, pokazywanie podpowiedzi po rozpoczęciu misji, itp.

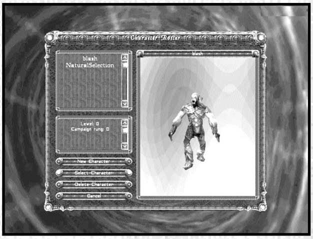
EKRAN INFORMACJI O SYSTEMIE



Komputery, jako dzieło ludzi śmiertelnych, bywają zawodne. Ekran Informacji o Systemie pozwoli Ci w prosty sposób rozwiązać część z trapiących je problemów w sposób automatyczny. Listę potencjalnych kłopotów znajdziesz w oknie opisanym „Kompatybilność". Po zidentyfikowaniu problemu, Sacrifice może podjąć próbę jego rozwiązania. Zwykle kłopoty pojawią się jeśli wybrane przez Ciebie opcje dotyczące obrazu stanowią zbyt wielkie obciążenie dla systemu. W takim wypadku Sacrifice zaproponuje niezbędną korektę.

III. GRA W SACRIFICE
A. TWORZENIE NOWEJ POSTACI

LISTA POSTACI



Z przyjemnością donoszę, że zabawa w Sacrifice nie jedno ma imię. Ma też niejedną twarz, sylwetkę, rasę i... chyba starczy? Próbuję tylko powiedzieć, że wkraczając w świat gry możesz wcielić się w jedną z wielu postaci a o części jej cech zdecydujesz sam!

WIELU GRACZY

Kliknięcie przycisku „Nowa Postać" przeniesie Cię do listy wszystkich dostępnych sylwetek postaci. Kiedy określisz już swój wygląd w przyszłym wcieleniu wpisz swoje imię w polu tekstowym na górze ekranu. Kiedy uznasz, że jesteś gotowy kliknij przycisk „Utwórz". Widzisz? Twoja nowa postać została dodana do listy.

JEDEN GRACZ

Rozgrywając kampanię dla jednego Gracza wcielasz się każdorazowo w rolę Eldreda maga – wygnańca przemierzającego świat Sacrifice w towarzystwie swojego chowańca – chochlika Zyzyxa.

Jeśli utworzyłeś i nazwałeś już swojego maga, kliknij jego imię na liście dostępnej postaci a następnie naciśnij przycisk „Wybierz Postać".

B. EKRAN POCZEKALNI
ORAZ MENU USTAWIEŃ GRY

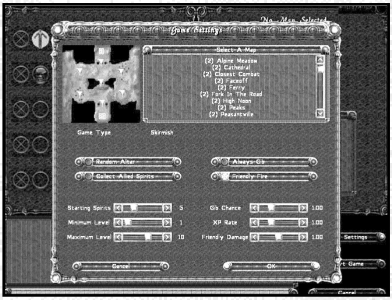
Ekran Poczekalni pojawia się każdorazowo, gdy zechcesz stoczyć pojedynek w sieci lokalnej (LAN) lub za pośrednictwem Internetu. Jest to miejsce, w którym możesz zarejestrować swojego maga, dobrać odpowiednich przeciwników, ustalić miejsce i zasady walki, podzielić graczy na drużyny oraz wybrać tryb rozgrywki. W górnej-lewej części ekranu znajdują się puste pola, które będą zapełniać przyszli uczestnicy gry. Przyciski na prawo od tych pól zawierają imię i wyznanie zalogowanych graczy. Więcej informacji o Twoich rywalach i sojusznikach zdobędziesz obserwując ich pola.

Pamiętaj, że puste pola można zamykać, ograniczając w ten sposób liczbę uczestników rozgrywki.

Lewą-dolną część ekranu zajmuje duże okno dialogowe. Zalogowani gracze mogą za jego pośrednictwem wymieniać wiadomości. W górnym-prawym rogu ekranu znajduje się reprezentacja mapy, która będzie polem zbliżającej się bitwy.

Kiedy wystarczająca ilość Graczy dołączy do gry, wybierz jedną z dostępnych map oraz dostosuj niezbędne parametry gry ukryte pod przyciskiem „Parametry Gry". Poniżej znajdziesz skrócony opis wszystkich dostępnych opcji.

WYBÓR MAPY



Świat Sacrifice podzielony jest na pięć wielkich krain, po jednej dla każdego z bogów. Mamy więc: zalesione Elysium, królestwo Persefony, wulkaniczną Pyroboreę należącą do Pyro, Dys – krainę umarłych Charnela spękane, pustynne ziemie Glebe pod władaniem Jamesa oraz ośnieżoną Empyreę – królestwo Stratosa. Każda z tych krain różni się od pozostałych klimatem, ukształtowaniem terenu, porastającą ją roślinnością i (przede wszystkim) zamieszkującymi ją istotami. Razem z Sacrifice otrzymałeś pokaźnych rozmiarów zestaw map przeznaczonych do gry w trybie dla wielu Graczy. Na przykład mapa „Walka w zwarciu" jest raczej niewielka, która wymusza na przeciwnikach bezustanną walkę przy dużych ofiarach po obu stronach. „Dolina Umarłych" składa się głównie z wąskiego mostu przerzuconego nad piekielną otchłanią. Jego opanowanie i obrona to klucz do sukcesu. Takie przykłady można mnożyć. Każda mapa stawia przed Graczami inne wyzwania. Każda ma swój specyficzny klimat.

Ekran wybory mapy zawiera listę wszystkich dostępnych aktualnie pól bitwy. Maksymalna ilość magów mogących walczyć na danej mapie podana jest w nawiasach. Teraz pozostaje mi tylko życzyć Ci miłej zabawy podczas ich wypróbowywania!

RODZAJE GIER

Być może to co teraz powiem jest dla Ciebie oczywiste, ale to mój obowiązek jako nauczyciela: W życiu wszystko się kiedyś nudzi. Dlatego w Sacrifice zaimplementowano różne rodzaje gier dla wielu Graczy i kiedy uznasz, że w jednym z nich jesteś niepokonany spróbuj czegoś nowego. Może okaże się, że musisz się jeszcze wiele nauczyć?

POTYCZKA

Zasady Potyczki są dziecinnie proste: Ostatni żywy na polu bitwy wygrywa. Nagród za drugie miejsce nie przewidziano.

RZEŹ

No cóż, tytuł mówi chyba sam za siebie? W tej grze wygrywa mag, który jako pierwszy będzie miał na koncie określoną liczbę ofiar. Przegrywa jak zwykle ten, który sam stanie się ofiarą.

ZBIERANIE DUSZ

Persefona, Pyro, James, Stratos i Charnel bez przerwy walczą o dominację nad światem a jedynym wiarygodnym wykładnikiem potęgi boga jest ilość dusz, które posiada. W tej grze zadaniem magów jest zdobycie określonej ilości dusz dla swych opiekuńczych bóstw. Samo zabijanie wrogów to za mało. Musisz jeszcze zapewnić ochronę swoim Torbiarzom, by rytuały nawrócenia przebiegały bez zakłóceń.

DOMINACJA

Podstawą potęgi maga jest... no tak, magia, ale magia wymaga mana a mana – manalitów. Zasady w tej grze są proste: Pierwszy mag, który zdobędzie określoną ilość manalitów wygrywa. Pozostali czekają na swoją egzekucję.

PARAMETRY GRY

Te opcje dotyczą tylko walk toczonych przez wielu Graczy. Poniżej znajdziesz krótkie opisy każdej z nich wraz ze słowem komentarza o ich wpływie na atrakcyjność rozgrywki.

LOSOWY OŁTARZ

Oznacza po prostu, że rozpoczynający grę mag nigdy nie będzie pewien przy którym ołtarzu się znajdzie.

ZAWSZE „PĘKAJ"

Zauważyłeś już zapewne, że w świecie Sacrifice umierające istoty pozostawiają na polu bitwy dusze, które następnie możesz zebrać i wykorzystać do utworzenia własnej armii. Problem tylko w tym, że większość z nich to czerwone dusze żołnierzy Twojego przeciwnika (tak przynajmniej powinno być) i przed wykorzystaniem musisz je najpierw oczyścić w specjalnym rytuale. Zaznaczenie tej opcji sprawi, że umierające istoty będą „pękać" (po prostu eksplodować) pozostawiając po sobie niebieską duszę, niezależnie od przynależności drużynowej.

ZBIERANIE DUSZ SOJUSZNIKÓW

Wybranie tej opcji pozwoli Ci zbierać dusze poległych żołnierzy Twoich sojuszników bez konieczności oczyszczania ich w rytuale „Nawrócenia". Chyba Torbiarzom też należy się odrobina odpoczynku?

POCZĄTKOWE DUSZE

Ten suwak umożliwi Ci określenie ilości dusz z którą każdy z magów rozpocznie grę. Większa ich ilość pozwoli na przeprowadzanie zmasowanych ataków na pozycje wroga, mniejsza - wymusi prowadzenie wojny podjazdowej. Co kto lubi.

MINIMALNY POZIOM

Określa poziom doświadczenia uczestników gry. Bardziej zaawansowani magowie dysponują potężniejszymi zaklęciami i dowodzą silniejszymi istotami.

MAKSYMALNY POZIOM

Określa maksymalny poziom doświadczenia jaki każdy z Graczy może osiągnąć. To taki „zawór bezpieczeństwa" zapobiegający starciom arcymaga z iluzjonistą.

SZANSA NA PĘKNIĘCIE

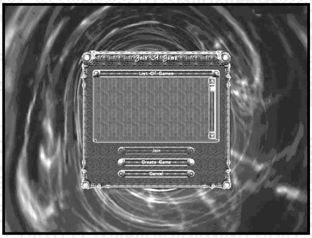
Określa prawdopodobieństwo, z jakim zabici żołnierze będą „pękać". Ustawienie tej opcji na maksimum (4.00) oznacza stuprocentową pewność, że pokonany wróg „pęknie".

PRZYROST DOŚWIADCZENIA

Ten suwak umożliwia określenie tempa przyrostu doświadczenia uczestników gry. Wyższa wartość oznacza krótsze czasy pomiędzy osiąganiem kolejnych poziomów doświadczenia.

C. TWORZENIE NOWEJ GRY I DOŁĄCZANIE DO GRY JUŻ ISTNIEJĄCEJ

LISTA GIER



Jeśli zdecydujesz się na grę w sieci LAN lub za pośrednictwem Internetu czeka na Ciebie specjalny ekran zawierający spis aktualnie rozgrywanych lub tworzonych gier Sacrifice. By go wyświetlić wybierz któregoś z magów z listy postaci.

DOŁĄCZ
Ten przycisk umożliwi Ci dołączenie do uprzednio utworzonej gry.

UTWÓRZ GRĘ
Naciskając ten przycisk utworzysz nową grę Sacrifice, do której będą mogli dołączyć inni Gracze.

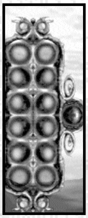
ZREZYGNUJ
Ten przycisk przenosi Cię z powrotem do menu dla wielu Graczy.

D. GŁÓWNY EKRAN GRY



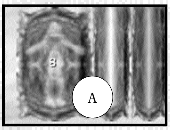
Skoro suchą teorię mamy już za sobą pora na poważną porcję praktyki. Następne kilka minut poświęcimy na szczegółowe zapoznanie się z głównym ekranem gry, który oglądać będziesz przez zdecydowaną większość czasu. Umiejętność sprawnego wykorzystywania zawartych na nim informacji może stanowić różnicę pomiędzy życiem a śmiercią więc skoncentruj się magu - ważą się Twoje przyszłe losy! Zaczniemy od tzw. PWJ czyli Panelu Wyboru Jednostek.

PANEL WYBORU JEDNOSTEK



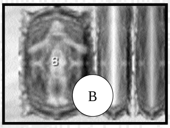
Panel wyboru jednostek ma postać dwóch rzędów po sześć pól i możesz go znaleźć po lewej stronie głównego ekranu gry. Zawiera on ikony odpowiadające maksymalnie 12 wybranym przez Ciebie jednostkom (po jednej na każde pole). Przyglądając się uważniej zauważysz zapewne dodatkowe pojedyncze pole po prawej stronie panelu. Zawiera ono informację o szczególnych umiejętnościach wybranych jednostek i umożliwia ich uaktywnienie. Skomplikowane? Na pewno nie! Weźmy na ten przykład Druida (lub grupę od 1 do 12 Druidów). Jak zapewne pamiętasz, druidzi potrafią otaczać się magiczną tarczą, która czyni ich bardziej odpornymi na ciosy. Otóż ta właśnie magiczna tarcza uaktywniana jest wspomnianym pojedynczym polem obok PWJ! Oczywiście nie wszystkie istoty posiadają podobne umiejętności specjalne. Jeśli panel wyboru jednostek zawiera różne rodzaje istot, wyświetlona zostanie jedynie umiejętność najpotężniejszej z nich.

LICZNIK DUSZ (A)



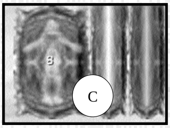
Licznik dusz znajduje się na lewo od pasków mana i życia i ma kształt zwiewnej, niebieskiej duszyczki. Numer w centrum licznika odzwierciedla ilość dusz pozostających do Twojej dyspozycji podczas przyzywania nowych żołnierzy. Przyzywanie słabszego żołnierza wymaga tylko jednej duszy podczas gdy do przywołania niektórych większych i potężniejszych istot porzeba nieraz dwóch lub nawet więcej dusz. Jeśli licznik dusz wskazuje zero, będziesz musiał rozejrzeć się za kilkoma i to jak najszybciej!

PASEK MANA (B)



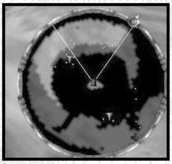
Pasek mana znajduje się w górnym prawym rogu głównego ekranu gry, na prawo od licznika dusz i ma kolor niebieski. Mana, czyli magiczna energia jest niezbędna do rzucania nawet najprostszych zaklęć. Jeśli jej zapas spadnie poniżej 25% wartości maksymalnej usłyszysz komunikat z ostrzeżeniem. Na szczęście zapasy mana można odnawiać na wiele sposobów. Najszybszym z nich jest spędzenie kilku chwil w pobliżu jej ujścia, ale w ogniu walki praktyczniejsze okaże się zapewne posiadanie kilku Manahirów przekazujących energię z manalitów Tobie i Twoim jednostkom. Następna rzecz o której powinieneś pamiętać to fakt, że w miarę osiągania przez Ciebie kolejnych poziomów doświadczenia wzrasta również ilość energii magicznej, którą potrafisz zmagazynować.

PASEK ŻYCIA (C)



Znajdujący się tuż obok paska mana czerwony pasek życia pokazuje jak niewiele dzieli Cię od śmierci. I tu przyjacielska rada: Niezależnie od tego jak potężny jesteś we własnym mniemaniu, jest na tym świecie wiele istot, które są w stanie kilkoma ciosami wybić Ci z głowy wszystko... DOSŁOWNIE. Na szczęście śmierć w Sacrifice nie jest ostateczna! Jako duch wciąż będziesz mógł wydawać rozkazy swoim podwładnym, ale na jakiś czas pożegnasz się z możliwością rzucania zaklęć i zbierania dusz. W wypadku nagłej i niespodziewanej śmierci (tzn. w wypadku gdybyś nie zwracał należytej uwagi na pasek życia) powinieneś jak najszybciej udać się w pobliże swojego ołtarza lub jeszcze lepiej - manalitu albo ujścia mana. Teraz poczekaj chwilę, aż odzyskasz około 25% maksymalnej ilości punktów mana. Ta da! Oto stoisz znów w swojej cielesnej formie, z zaklęciami i całą resztą. Na koniec jedna uwaga: Jeśli Twój ołtarz zostanie zniszczony, Twoja śmierć będzie OSTATECZNA. Bez komentarza.

MAPKA



To okrągłe pole w dolnym, prawym rogu ekranu pozwoli Ci na pełniejsze zorientowanie się w sytuacji na polu bitwy. Mapka to nic innego jak widok z lotu ptaka na tereny znajdujące się w Twoim bezpośrednim sąsiedztwie. Miejsca, których jeszcze nie odwiedziłeś są zaczernione. Kiedyś uznasz zapewne, że z różnych względów w danej chwili potrzebny Ci jest mniejszy lub większy kawałek mapki. Przytrzymując środkowy klawisz myszki i przesuwając ją w dół lub w górę będziesz mógł zmienić skalę mapki w pewnym ograniczonym zakresie. Jeśli Twoja mysz posiada jedynie dwa przyciski, przytrzymaj Ctrl i klikając lewym przyciskiem przeciągnij mysz w górę lub w dół. Wiem, że to nieco skomplikowane, ale nie jest tajemnicą, że do gry w Sacrifice zalecana jest myszka o trzech przyciskach. Oprócz ukształtowania terenu, mapka zawiera jeszcze wiele innych pożytecznych informacji. Ot chociażby ten biały owal w samym centrum reprezentuje Ciebie. Inne istoty reprezentowane są przez wielokolorowe kropki w zależności od tego jakie siły reprezentują. Bardziej szczegółowe informacje o wszystkim co znajduje się na mapce uzyskasz najeżdżając wskaźnikiem myszy nad odpowiedni symbol. Jeśli jakieś szczególnie ważne miejsca oraz Twoje istoty i budynki znajdą się poza widzialnym obszarem mapki, w pobliżu jej krawędzi pojawi się strzałka informująca w jakim kierunku należy ich szukać. Ta cecha może okazać się przydatna podczas ustalania pozycji Twojego ołtarza i manalitów. Czesto w ten sposób zaznaczone są miejsca, które musisz odwiedzić by pozytywnie ukończyć misję. Jeśli któryś z Twoich budynków zostanie zaatakowany odpowiadająca mu strzałka zacznie migać. Mapka może się więc okazać pomocna, jeśli zechcesz się przeteleportować do budynku pozostającego poza polem widzenia. W tym celu jako punkt docelowy wskaż ikonę danego budynku na mapce lub odpowiadającą mu strzałkę.

KSIĘGI ZAKLĘĆ

Jako że prawdziwemu magowi nie wypada się posługiwać prymitywnymi narzędziami mordu, jego jedyną bronią i tarczą pozostają zaklęcia magiczne. Symbole trzech ksiąg magicznych znajdziesz w lewej-dolnej części ekranu i są to w kolejności:

Księga zaklęć dla jednostek



– służąca do przywoływania istot. Niezależnie od wyznawanej religii i poziomu doświadczenia każdy mag potrafi przyzwać istotę zwaną Manahirem. Pozostałe zaklęcia w tej księdze zależą od wyznawanego przez maga boga (lub bogini – wybacz Persefono).

Księga zaklęć ofensywnych i leczących



– czyli magii wspomagającej Cię w walce. Znajdziesz tu zaklęcie Przyspieszenia, kilka czarów wybitnie ofensywnych (jak np. Kula Ognia lub Gniew) oraz zaklęcie leczące. Liczba i moc zaklęć zależy od Twojego doświadczenia.

Księga zaklęć dla budowli



– kto wie, może najważniejsza z nich wszystkich. Wszak to tutaj znajdują się zaklęcia umożliwiające Ci sprofanowanie wrogiego ołtarza, wzniesienie manalitu lub nawrócenia wrogiej duszy tak, by mogła zostać przez Ciebie wykorzystana. Każde z tych zaklęć ma swoje konkretne zastosowanie i jedynie dogłębne poznanie ich wszystkich daje Ci cień szansy w starciu z niebezpieczeństwami świata Sacrifice.

E. MENU W TRAKCIE PRZERWY



Menu pauzy pojawia się na ekranie za każdym razem, kiedy naciśniesz klawisz Esc. Wywołanie menu pauzy zatrzymuje grę, umożliwiając cierpiącemu magowi odbycie jakże niezbędnej wyprawy do toalety. Tak, tak, mój drogi. Nic w tym śmiesznego. Fakt, że magowie słyszą zew natury częściej niż inni śmiertelnicy został naukowo stwierdzony. Niektórzy twierdzą, że to wpływ nieustannych kontaktów z niestabilną energią magiczną, ja osobiście uważam, że potężne browary Pyro mają tu też do gadania. W każdym razie – oto zawartość menu, które ukazuje się na ekranie po zatrzymaniu gry:

CEL MISJI

Tutaj znajdziesz listę kluczowych zadań, które musisz wykonać by ukończyć misję. Zaglądaj tu za każdym razem gdy zapomnisz co tak na prawdę masz zrobić.

ZAPIS DIALOGÓW

Dialogi w Sacrifice odgrywają (wbrew pozorom) bardzo istotną rolę. Tylko dzięki nim będziesz w stanie ocenić poczynania innych postaci i w rezultacie rozwikłać zagadkę, która zadecyduje o losach świata. Twoje odpowiedzi nie pozostaną również bez wpływu na rozwój wydarzeń. Pod tym przyciskiem znajdziesz listę wszystkich dialogów, które zostały wypowiedziane do tej pory, na wypadek gdyby jakieś szczególnie istotne informacje umknęły Twojej uwadze.

ZAPISZ GRĘ

Kliknij tutaj w dowolnej chwili by zapisać stan gry na dysk.

ODCZYTAJ GRĘ

No cóż.. w życiu każdego maga są epizody, które najchętniej wymazałby z pamięci. Ty masz taką możliwość! Kliknij tutaj w dowolnej chwili by odczytać stan gry.

OPCJE

Kliknij tutaj jeśli chcesz dokonaj jakichś poprawek w ustawieniach parametrów obrazu, dźwięku czy sterowania grą.

KAPITULACJA

Kiedy będziesz przyparty do muru, pole bitwy zaścielą ciała Twych poległych żołnierzy a po Twoim pasku energii pozostanie jedynie wspomnienie nie wahaj się i użyj tego przycisku. Przecież Ty tu jeszcze wrócisz i im wszystkim pokażesz, prawda?

POWRÓT

Ehem... Przenosi Cię z powrotem do świata gry? Wiedziałeś o tym, prawda? Prawda?!

F. ZASADY GRY W SACRIFICE

Przebrnęliśmy więc przez kolejny etap naszego szkolenia. Znasz już wszystkie tajniki poruszania się po systemie menu i opcji gry Sacrifice. Teraz pora na zajęcia terenowe, będące ostatnią częścią naszego treningu.

Na szczęście bogowie zadbali o to by poruszanie się po świecie Sacrifice było możliwie proste i przebiegało bezproblemowo. Na początek trochę porozglądamy się po otoczeniu i wykonamy ten, jakże ważny, pierwszy krok.

PODSTAWY PORUSZANIA SIĘ

Poruszanie się po świecie jest tak proste, że nie wymaga żadnego wstępu teoretycznego. Od razu przystępujemy do roboty:

Żeby podbiec trochę do przodu naciśnij (i przytrzymaj) klawisz 'W'. Jeśli chcesz odrobinę się cofnąć – naciśnij „S". Klawisze „A" i „D" umożliwią Ci obrót odpowiednio w lewo i prawo.

OBRÓT KAMERY

Bogowie pobłogosławili Cię, młody magu dając Ci możliwość opuszczenia Twojego ciała i oglądania świata oczyma duszy. Powiększenie obrazu możesz uzyskać na trzy sposoby: Pierwszy z nich to użycie specjalnego kółka na myszce. Jeśli takowego nie posiadasz możesz do tego celu wykorzystać klawisze „+" i „–" na klawiaturze. Trzeci sposób to umieszczenie wskaźnika myszy w pobliżu górnej lub dolnej krawędzi ekranu. Żeby rozejrzeć się na lewo i prawo umieść wskaźnik myszy w pobliżu bocznych krawędzi ekranu lub naciśnij środkowy klawisz myszy i wskaż nią miejsce które chcesz obejrzeć. Jeśli Twoja mysz posiada tylko dwa przyciski naciśnij Ctrl oraz LEWY przycisk.

PRZYWOŁYWANIE JEDNOSTEK

Generał jest tak dobry, jak wyszkoleni są jego szeregowi żołnierze. Z magami jest podobnie. W Sacrifice masz możliwość samodzielnie decydować o składzie Twojej małej armii i to przez cały czas trwania kampanii. Pamiętaj, że właściwy dobór jednostek w zależności od oczekujących Cię zadań to podstawa sukcesu. Na początku każdej misji pod Twoimi rozkazami znajduje się bardzo skromna ilość jednostek. Resztę będziesz musiał przywołać sam. Pamiętaj, że powoływanie jednostek wymaga sporych zasobów mana. Dlatego pierwszą rzeczą jaką powinieneś zrobić jest utworzenie manalitu i przywołanie Manahira. W tym celu znajdź jakieś ujście mana (powinno znajdować się w pobliżu miejsca w którym zaczynasz grę) i rzuć na nie zaklęcie „Manalit". Teraz otwórz księgę zaklęć dla jednostek i rzuć zaklęcie „Manahir". Gratuluję! Właśnie przywołałeś swoją pierwszą jednostkę. Zwróć uwagę, że nowo powołani żołnierze automatycznie pojawiają się w panelu wyboru jednostek.

WYDAWANIE ROZKAZÓW

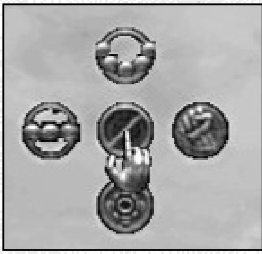
Skoro masz już pod swoimi rozkazami kilka jednostek pokażmy im kto tu tak naprawdę rządzi. Wybierz jednego ze swoich żołnierzy klikając go. Teraz kliknij miejsce do którego ma się udać. Proste, prawda. Pamiętaj, że klikając prawym klawiszem myszy wydajesz swoim żołnierzom rozkaz wykonania domyślnego polecenia. Co to znaczy? Otóż jeśli klikniesz prawym klawiszem myszy jakiś punkt terenu, Twoje oddziały do niego podejdą. Jeśli klikniesz w ten sposób wrogą jednostkę – zaatakują, jeśli będzie to jednostka sojusznicza – Twoi żołnierze będą jej pilnować, itd. I tu drobna uwaga: Jeśli chcesz by grupa złożona z różnych istot poruszała się w tym samym tempie rozkaż jednostkom szybszym strzec wolniejszych i problem masz z głowy.

Czasami zechcesz wydać swoim żołnierzom kilka rozkazów, które zostaną następnie wykonane w kolejności ich wydawania, np. rozkaz trzykrotnego obiegnięcia jakiegoś kamienia. W tym celu, wydając niezbedne rozkazy przytrzymaj klawisz Shift.

ZARZĄDZANIE GRUPAMI

Pytanie konkursowe: Co zrobić, jeśli przeciwnik atakuje wielką siłą? Odpowiedź: Wyjść mu na spotkanie jeszcze większą siłą! Wysyłanie przeciw wrogowi pojedynczych jednostek to w większości przypadków pomysł chybiony. Nic tak dobitnie nie wpływa na skłonność rywala do kapitulacji jak widok ryczącej hordy Twoich wojowników zbiegających ze wzgórza. W celu wybrania większej liczby jednostek przytrzymaj lewy przycisk myszy i przeciągnij wskaźnik nad oddziałami, które chcesz zaznaczyć. Dwukrotne kliknięcie lewym klawiszem myszy jednej z istot spowoduje zaznaczenie wszystkich oddziałów tego samego typu znajdujących się w bezpośrednim sąsiedztwie (ten sam efekt uzyskasz klikając środkowym przyciskiem myszy). To najłatwiejszy sposób na rozdzielanie jednostek różnych typów. Dodatkowo możesz przypisać wybrane jednostki do jednej z dziewięciu grup specjalnych. W tym celu najpierw wybierz odpowiednie jednostki (nie koniecznie tego samego rodzaju) poczym, trzymając wciśnięty „Ctrl" naciśnij jeden z klawiszy od 1 do 9. Tak utworzoną grupę możesz następnie wywołać w dowolnym momencie gry naciskając odpowiadające im klawisze od 1 do 9. Wszystkie jednostki, które nie zostaną przypisane do którejś z dziewięciu grup specjalnych trafią automatycznie do pseudo-grupy dziesiątej.

MENU KRZYŻOWE



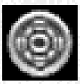
Jak zapewne pamiętasz kliknięcie prawym klawiszem myszy wydaje Twoim żołnierzom rozkaz domyślny. Ale co zrobić, jeśli chcesz wykonać czynność niestandardową, jak np. zaatakowanie jednostki sojuszniczej? Tutaj z pomocą przyjdzie Ci menu krzyżowe. Żeby je wywołać naciśnij i przytrzymaj prawy klawisz myszy. Przesuwając mysz w pionie lub w poziomie uzyskasz dostęp do kolejnych poleceń i opcji menu krzyżowego. A oto i one:

ZMIANA KAMERY



Ta opcja pozwoli Ci zmienić sposób pokazywania świata na jeden z zaprogramowanych uprzednio.

UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE



Ta opcja umożliwi Ci wykorzystanie umiejętności specjalnej wybranej jednostki (jeśli ta takową posiada).

PILNUJ



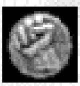
Najpierw wybierz jednostkę, która ma pilnować, potem wybierz „Pilnuj" z menu krzyżowego i wskaż obiekt, który ma być strzeżony. Przez obiekt należy rozumieć inną istotę, budynek lub punkt terenu.

WYCOFAJ SIĘ



Używaj tej ikony tylko w szczególnych wypadkach. W wyniku jej działania wszystkie jednostki natychmiast przerwą walkę i przybiegną by cię pilnować.

ATAKUJ



Wybierz jedną lub kilka jednostek, potem wskaż opcję „Atakuj" w menu krzyżowym i wyznacz cel ataku. Proste, prawda?

IDŹ DO

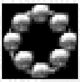


Najpierw wybierz jednostki, które chcesz przemieścić a następnie wywołaj menu krzyżowe nad punktem do którego mają się udać. Teraz wystarczy, ze wybierzesz „Idź do" z menu krzyżowego a Twoi żołnierze posłusznie udadzą się pod wskazany adres.

SZYK BOJOWY

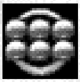
Zauważyłeś zapewne, że po osiągnięciu celu wędrówki Twoje oddziały każdorazowo ustawiają się w linię prostą. Żeby to zmienić znów posłużymy się menu krzyżowym. Zaznacz kilka jednostek i w znany sobie sposób wybierz jeden z szyków bojowych z menu. Wskaż teraz swoim żołnierzom nowy cel marszu a ci po dotarciu na miejsce ustawią się w wybranym przez Ciebie szyku. Poniżej znajdziesz kompletną liste dostępnych formacji wraz z krótkim opisem ich zastosowania.

Krąg



Krąg jest szczególnie użyteczny jeśli chcesz uchronić siebie bądź inną istotę przed atakami wroga. Po wybraniu tego szyku wskaż strzeżony obiekt prawym klawiszem myszy.

Falanga



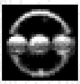
Formujące falangę jednostki pozostają w niewielkiej odległości od siebie czyniąc tą formację znakomitym sposobem na przebijanie się przez linię wroga. Jest to też zalecany sposób grupowania Manahirów które po utworzeniu falangi przestaną ci się wreszcie plątać pod nogami.

Półokrąg



Ustawione w tym szyku jednostki mogą odpierać zarówno czołowe ataki przeciwnika jak i zabezpieczać flanki. Dobrym pomysłem jest sformowanie półokręgu z jednostek walczących w zwarciu i ustawienie za nim linii oddziałów walczących na odległość. W ten sposób Twoi żołnierze beda w stanie razić wroga pociskami, podczas gdy ochronny półokrąg zapewni im bezpieczeństwo.

Linia



Podstawowa formacja, w której wszyscy Twoi żołnierze stają ramię w ramię, twarzą do wroga.

Klin



Ten szyk bojowy może oddać nieocenione usługi w pewnych szczególnych sytuacjach. Ustawione w klin jednostki tworzą odwróconą literę „V" zabezpieczając obydwie flanki przed atakiem wroga. Szybkie uformowanie klina może rozstrzygnąć o sukcesie lub porażce jeśli Twoje oddziały znajdą się w krzyżowym ogniu wroga.

Luźny szyk



Luźny szyk to najlepszy sposób na przeprowadzenie walnego szturmu. Twoje oddziały poruszają się w pewnym oddaleniu od siebie, czyniąc ostrzał nieprzyjaciela mniej efektywnym i umożliwiając im możliwie bezpieczne osiągnięcie pozycji obronnych przeciwnika.

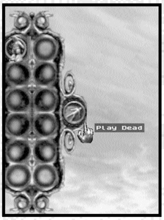
ADDING AND REMOVING UNITS FROM GROUPS

If a group is short of a few units, follow this procedure to add more units into the group. Select the extra units that you'd like to place, pressing shift plus the group number you'd like to add them to. You can also shift click on a unit icon in the USP to remove an individual from the selection. Just click on him and tell him to take his act elsewhere!

WYDAWANIE ROZKAZÓW ZA POŚREDNICTWEM MAPKI

Niewielka mapka w prawym-dolnym rogu ekranu to prawdziwy dar niebios. Dzięki niej nie tylko będziesz w stanie śledzić przebieg bitwy z lotu ptaka, ale dane Ci będzie również wydawać polecenia nawet tym żołnierzom, którzy pozostają poza zasięgiem wzroku. To jest dopiero magia! Żeby zaznaczyć jednostkę na mapce najedź na jej symbol wskaźnikiem myszy, poczekaj, aż pojawi się ikona oka i wybierz ją. Klikając prawym klawiszem myszy możesz wskazać wybranej jednostce cel marszu lub ataku. Również opcje i polecenia menu krzyżowego są dostępne dla jednostek wybranych za pośrednictwem mapki.

KORZYSTANIE Z UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNYCH



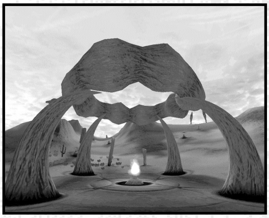
W świecie Sacrifice magowie nie są jedynymi istotami, które posiadają umiejętności magiczne. Tak naprawdę, zdecydowana większość Twoich żołnierzy posiada ukrytego w rękawie asa. Istoty posiadające umiejętności specjalne najłatwiej poznać po pasku mana, który pojawi się obok standardowego paska życia. Musisz bowiem pamiętać, że wykorzystanie którejkolwiek z umiejętności specjalnych Twoich żołnierzy wymaga pewnej ilości energii magicznej.

Aby wykorzystać umiejętność specjalną danej jednostki musisz ją najpierw wybrać a następnie poszukać odpowiedniej ikony obok panelu wyboru jednostek (po lewej stronie ekranu). Teraz jedynie kliknięcie dzieli cię od uaktywnienia umiejętności specjalnej.

MANA

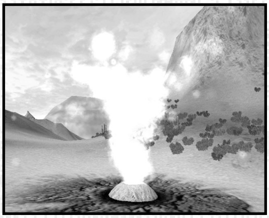
Cały świat Sacrifice jest wprost nasycony energią magiczną. Nic więc dziwnego, że w miejscach jej szczególnej koncentracji powstają magiczne gejzery wyrzucające w powietrze prawdziwy deszcz mana. Gromadzenie energii magicznej to podstawowe zadanie maga, który pozbawiony możliwości rzucania zaklęć jest praktycznie bezbronny. Regeneracja mana może odbywać się na wiele sposobów:

OŁTARZ



Twój ołtarz potrafi przekazywać Ci pewne niewielkie ilości mana tak długo, jak znajdujesz się w jego pobliżu. Nie jest to jednak sposób zbyt efektywny więc powinieneś uciekać się do niego tylko w ostateczności.

UJŚCIE MANA



To właśnie ten magiczny gejzer o którym mówiliśmy wcześniej. Jedyny problem z ujściami mana to fakt, że z ich dobrodziejstw może korzystać każdy – wróg czy przyjaciel. Aby to zmienić musisz utworzyć...

MANALIT



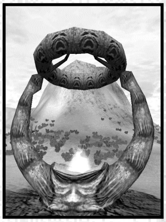
No właśnie. Wyobraź sobie, ze manalit to swego rodzaju magiczny kurek, który zakładasz na ujście mana. Jako, ze tylko ty potrafisz go otworzyć wrogie oddziały nie będą w stanie uzupełniać przy nim zapasów mana (dopóki go nie zniszczą, oczywiście). Dlatego powinieneś się postarać o zabezpieczenie jak największej ilości ujść mana manalitami i pozostawienie w ich pobliżu wystarczającej liczby strażników.

MANAHIR



Manahiry to istoty stworzone przez bogów w jednym tylko celu: by dostarczać magowi energię magiczną wytwarzaną przez manality. Charakterystyczną cechą każdego Manahira (poza faktem, że jest pozbawiony rąk) jest sporych rozmiarów magiczny kryształ zastępujący im mózg. To właśnie dzięki niemu Manahiry pozostają w bezustannym kontakcie psychicznym z sojuszniczymi manalitami i potrafią pobierać z nich mana nawet na duże odległości. Magowie, którzy utracą w bitwie swoje Manahiry z reguły wycofują się by jak najszybciej powołać następne. Bądź świadom, że pojedynczy Manahir jest słabszym źródłem mana niż manalit. Za to przekazywane przez te stwory ładunki kumulują się. Uważaj jednak by niepotrzebnie nie przywoływać zbyt wielkiej liczby Manahirów, gdyż wykorzystane w tym celu dusze mogą Ci się bardziej przydać do powoływania żołnierzy. Klucz do zwycięstwa leży w jak zwykle znalezieniu odpowiedniej proporcji.

KAPLICZKI



Magowie trzeciego poziomu oprócz manalitów potrafią wznosić nad ujściami mana kapliczki. Ogromną zaletą kapliczek jest fakt, ze są to jedyne budowle oprócz Twojego ołtarza, przy których można składać w ofierze wrogie dusze. Niestety regeneracja mana w ich pobliżu przebiega znacznie wolniej niż w sąsiedztwie manalitu. Staraj się więc budować kapliczki tylko w kluczowych miejscach, najlepiej w sporej odległości od ołtarza.

RZUCANIE ZAKLĘĆ.

Kolejny wykład poświęcimy umiejętności niezbędnej każdemu magowi to jest rzucaniu zaklęć. Dla celów demonstracyjnych skoncentrujemy się na razie na księdze zaklęć ogólnych (odpowiada jej środkowa zakładka w lewym-dolnym rogu ekranu). Po jej otwarciu zobaczysz ikony trzech zaklęć (w kolejności, od lewej: Przyspieszenie, zaklęcie ofensywne, Uzdrowienie). Przytrzymaj wskaźnik myszy nad ikoną zaklęcia by dowiedzieć się o nim czegoś więcej. Jeśli ikona jest zaciemniona oznacza to, że nie posiadasz wystarczającej ilości mana by rzucić odpowiadające jej zaklęcie. Po prawej stronie nazwy podświetlonego zaklęcia zobaczysz dwie liczby. Pierwsza z nich odpowiada ilości mana potrzebnej do rzucenia zaklęcia. Liczba po prawej reprezentuje aktualną ilość energii magicznej zgromadzonej przez Ciebie.

Kliknięcie lewym klawiszem myszy na ikonę zaklęcia spowoduje jego rzucenie. Spróbuj! Kliknij ikonę zaklęcia Przyspieszenie. Wskaźnik myszy natychmiast przejdzie w tryb wskazywania celu. Najedź teraz myszką na siebie i naciśnij lewy przycisk myszy. Od tej chwili będziesz się poruszał z szybkością błyskawicy. Uważaj na zakrętach! Jako cel dla zaklęcia „Manalit" wskazujesz bezpośrednio ujście mana, które chcesz zabezpieczyć.

Przyjrzymy się teraz uważniej zaklęciom Przyspieszenie i Uzdrowienie, które są wspólne dla wszystkich magów, niezależnie od wyznania.

PRZYSPIESZENIE



To zaklęcie na pewien czas chroni maga przed siłami grawitacji i tarcia pozwalając mu przemieszczać się z ogromną prędkością. Czar przyspieszenia działa również na inne jednostki (w tym na Torbiarzy).

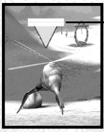
UZDROWIENIE



To zaklęcie pozwala magowi uleczyć znaczną część odniesionych podczas walki obrażeń. Otwarte rany, złamania i zerwane ścięgna ulegają zaleczeniu w przeciągu kilku chwil. Zaklęcie to działa zarówno na maga jak i na inne oddziały.

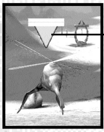
PUNKTY ŻYCIA, MANA I KOLORY JEDNOSTEK

Po wybraniu jednostki zauważysz zapewne dwa wąskie paski i symbol trójkąta unoszące się nad jej głową. Trójkąt odzwierciedla kolor jednostki, czyli jej przynależność do danej religii bądź drużyny. Dwa kolorowe paski reprezentują poziom energii życiowej i mana, przy czym niektóre jednostki mogą nie posiadać własnych zasobów energii magicznej jeśli nie mają żadnych umiejętności specjalnych.



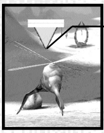
A

PASEK MANA (A): Ten niebieski pasek symbolizuje zapasy mana zgromadzone przez daną istotę. Każde użycie jej umiejętności specjalnej wyczerpie pewną część tych zapasów. Na przykład: Na otoczenie się swą magiczną tarczą każdy Druid zużyje połowę zgromadzonych zasobów mana. Jej regeneracja odbywa się podobnie jak w przypadku magów w pobliżu ujść mana, sojuszniczych ołtarzy, kapliczek i manalitów lub za pośrednictwem Manahirów. Po wtóre, jednostki walczące na odległość potrzebują mana by miotać pociski. Oznacza to, że pozbawiony energii magicznej Zwiadowca będzie bezbronny wobec ataków wroga. Dlatego upewnij się zawsze przed bitwą, że każdy z Twoich żołnierzy, który dysponuje atakiem magicznym uzupełnił wcześniej swoje zapasy mana.



B

PASEK ŻYCIA (B): Ten czerwony pasek reprezentuje ilość energii życiowej, którą posiada wybrana jednostka. Jeśli spadnie do zera, twój żołnierz zginie.



C

KOLOR JEDNOSTKI (C): W ferworze walki dobrze jest wiedzieć kto jest wrogiem a kto sojusznikiem. W tym celu przydadzą się nam kolorowe oznaczenia jednostek w zależności od strony do której należą. W trybie kampanii Twoim kolorem jest zawsze biały. Pozostałe kolory komputer rozdziela losowo.

WSZYSTKO O DUSZACH

W Sacrifice nie musisz na szczęście zagłębiać się w tajniki ekonomii, ale jeśli jest w tej grze coś co choć w ogólnych założeniach przypomina wydobywanie surowców to jest to zbieranie dusz. Najprościej mówiąc dusze są niezbędne do powoływania jednostek. Każdy żołnierz ma swój stały „koszt powołania", w przypadku najsłabszych jednostek będzie to jedna dusza, podczas gdy potężniejsi żołnierze wymagają dwóch lub więcej dusz. Zasada gry w Sacrifice jest więc prosta - im więcej dusz tym lepiej.



NIEBIESKIE DUSZE – Te dusze są czyste, gdyż należały do istot wyznających tą samą religię co Ty. Oznacza to, że natychmiast po zebraniu możesz je wykorzystać do powoływania nowych jednostek. Nawet jeśli bitwa przebiega niekorzystnie, dobry mag zawsze postara się zebrać wszystkie dusze swoich poległych żołnierzy przed wycofaniem się na z góry zaplanowane pozycje. Pamiętaj, każda dusza, którą pozostawisz na polu bitwy zasili prędzej czy później szeregi przeciwnika.



CZERWONE DUSZE – Czerwone dusze wymagają oczyszczenia w specjalnym rytuale. Dopiero po rzuceniu na nie zaklęcia Nawrócenia zmienią kolor na niebieski i będziesz je mógł wykorzystać podczas przyzywania.

TUBYLCY

Podczas swoich wędrówek spotkasz wielu interesujących ludzi. Niektórzy z nich będą potężnymi wojownikami, inni mędrcami. Zdarzą się wśród nich również tchórze i kłamcy. Z niektórymi z nich zechcesz pewnie porozmawiać. Jeśli któryś z tubylców ma coś ciekawego do powiedzenia wskaźnik myszy przybierze kształt ust. Wtedy wystarczy, że podejdziesz do interesującej Cię osoby a rozmowa potoczy się automatycznie.

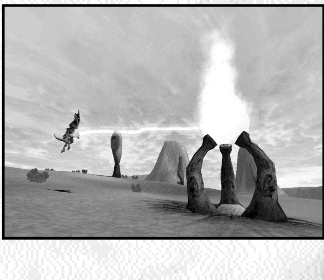




Musisz również wiedzieć, że krainy Jamesa, Pyro, Persefony, Stratosa i Charnela zamieszkiwane są przez nastawionych pokojowo wieśniaków lub zombi (w sumie to jedno i to samo). W trybie dla wielu Graczy ich podstawowym zadaniem jest uzupełnianie Twoich zapasów dusz, ale może się zdarzyć, że ich przetrwanie będzie niezbędne do pomyślnego ukończenia misji więc uważaj!

STRAŻNICY

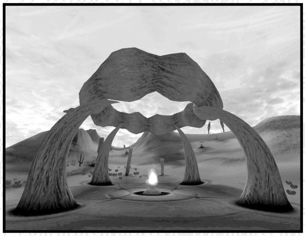
Bogowie może i są wszędzie naraz. Magowie niestety nie. Dlatego Twoje manality, jeśli pozostawisz je bez opieki stanowią łatwy łup dla twoich nieprzyjaciół.





Zaklęcie Strażnika ustanawia magiczną więź pomiędzy którąś z Twoich istot a należącym do Ciebie manalitem lub ołtarzem. Ze względu na ograniczony zasięg tego połączenia Strażnik musi pozostawać w bezpośrednim pobliżu strzeżonego obiektu. W zamian za to czerpie energię bezpośrednio ze źródła mana stając się wielokrotnie potężniejszym i odporniejszym na ataki wroga. W rezultacie tak silnej więzi, każdy cios wymierzony pilnowanej budowli przenoszony jest w pewnym stopniu na jej obrońcę. Strzeżony obiekt nie może zostać zburzony dopóki żyje choć jeden z jego Strażników.

OŁTARZE



W świecie Sacrifice najważniejszymi budowlami są ołtarze. Tych megalitycznych budowli nie sposób pomylić z czymś innym - cztery strzeliste kolumny podtrzymują kamienne zwieńczenie w kształcie okręgu. Ze środka, w kierunku nieba wystrzeliwuje pasmo czystej mana, reprezentujące więź łączącą właściciela ołtarza z jego opiekuńczym bóstwem i wykorzystywane do składania ofiar. Pamiętaj, że po przerwaniu tego cienkiego pasemka przez siły wroga Twoja następna śmierć będzie również ostatnią.

PROFANOWANIE OŁTARZY



Jak już Ci mówiłem, tak długo jak Twój ołtarz ma się dobrze jesteś praktycznie nieśmiertelny. Jeśli chcesz pozbyć się wrogiego maga musisz zerwać więź łączącą go z jego bogiem profanując jego ołtarz. Pamiętaj tylko, że Twoi rywale będą dążyli do tego samego. Osiągnięcie rozsądnego kompromisu pomiędzy atakiem a obroną to klucz do zwycięstwa.



A oto prosta recepta na sprofanowanie ołtarza przeciwnika. Najpierw zbliż się do ołtarza z jedną ze swoich istot. Następnie rzuć na nią zaklęcie Profanacji. Po chwili zacznie się ponury rytuał, którego szczegółów wolałbym nie opisywać. Ważne tylko, że Twoi Torbiarze spróbują złożyć wybraną istotę w ofierze. Jeśli nikt im w tym nie przeszkodzi (a Twoja w tym głowa, żeby nie przeszkodził) rytuał zakończy się sukcesem, to jest wygnaniem wrogiego czarodzieja.

Gdyby jakiś cudem to Twój ołtarz stał się celem ataku jak najszybciej przenieś się w jego pobliże. Używając najprostszego zaklęcia ofensywnego zaatakuj jednego z Torbiarzy. To w zupełności wystarczy. Te duchy nie są zbyt odporne, a do przerwania rytuały profanacji wystarczy wyeliminować jednego z nich. Istoty walczące wręcz nie będą mogły zbliżyć się do ołtarza więce jesteś zdany na siebie lub swoich łuczników. Pamiętaj tylko, że każda sekunda trwania profanacji odbiera Ci cenną energię i mana. Spiesz się!

TELEPORTACJA



W Sacrifice przyjdzie Ci przemierzać rozległe krainy. Często cele Twojej misji znajdować się będą w dużym oddaleniu od siebie. Na szczęście w dowolnej chwili możesz posłużyć się zaklęciem teleportacji, które w mgnieniu oka przeniesie Cię w pobliże którejś z sojuszniczych budowli.

Wszystkie towarzyszące Ci istoty zostaną przetransportowane wraz z Tobą.

SZYBKI ZAPIS I ODCZYT

Mój ostatni wykład na dziś dotyczy szybkiego zapisu i odczytu. Naciśnij klawisz F2 by zapisać aktualny stan gry bez potrzeby wywoływania menu. Tak zapisaną grę możesz w dowolnym momencie odczytać naciskając klawisz F4.

IV. PODPOWIEDZI

Ta część podręcznika zawiera zestaw prostych podpowiedzi, które ułatwią Ci rozpoczęcie gry w Sacrifice. Pamiętaj, że przeznaczone są one dla Graczy początkujących i wiele z opisanych tu rzeczy można zrobić inaczej, często skuteczniej. Jednak nawet zaawansowani magowie powinni rzucić na nie okiem. Kto wie, może któraś z nich wprowadzi coś nowego do, wydawało by się, dobrze znanej gry.

Podpowiedzi podzielono na sześć części. Każda dotyczy innego aspektu gry:

1. Manahiry

2. Dowodzenie oddziałami

3. Mana

4. Budowle

5. Dusze

6. Ogólne

MANAHIRY

„Mój Manahir nie ma rąk – co robić?”

1. Po przywołaniu sporej grupki Manahirów ustaw ich w falangę i rozkaż by Cię pilnowali. W ten sposób nie będą Ci się plątać pod nogami ani zasłaniać pola bitwy.
2. Jeśli w trakcie gry zacznie brakować Ci mana czym prędzej przywołaj kolejnego Manahira. Pamiętaj, że przenoszone przez nie ładunki kumulują się.
3. Po zabiciu wrogiego maga obserwuj jego Manahiry. W ten sposób będziesz w stanie podążać za nim bez trudu. Zabicie Manahirów pozbawi go na jakiś czas dopływu mana utrudniając tym samym reinkarnację.
4. Nie przywołuj większej ilości Manahirów niż jest Ci w danym momencie potrzebna. Dusze są zbyt cenne by je marnować w ten sposób.

DOWODZENIE ODDZIAŁAMI

„Ja Trol! Ja paskudny! Ja urwać Ci głowę! Teraz ja piękny!”

1. Podział istot w świecie Sacrifice odpowiada zasadzie „papier, kamień, nożyce”. Jednostki latające są szczególnie skuteczne w walce z istotami walczącymi wyłącznie w zwarciu. Te z kolei z łatwością poradzą sobie z wrogimi łucznikami. Łucznicy to najlepszy sposób na jednostki latające.
2. Jednostki walczące na dystans potrzebują mana by atakować. Na szczęście potrafią pobierać energię od Manahirów lub wprost z manalitów.
3. Jak najszybciej nawracaj dusze poległych przeciwników. Inaczej wrodzy magowie w mgnieniu oka „sprzątną” je z pola bitwy.
4. Wykorzystuj umiejętnie zaklęcia „Uzdrowienie” i „Przyspieszenie”.
5. Pamiętaj, że po zgrupowaniu kilku istot wyposażonych w umiejętności specjalne będziesz miał dostęp tylko do najpotężniejszej z nich.
6. Zaklęcie Strażnika może przesądzić o Twoim zwycięstwie lub porażce więc używaj go, ale z należytym rozsądkiem. „Przywiązanie” zbyt wielu żołnierzy do manalitów może zbytnio uszczuplić Twoją armię.
7. Jeśli Ambasador Buta (lub którykolwiek z pozostałych przeciwników) porządnie kopie Ci tyłek nie wahaj się skorzystać z komendy „Odwrót”.

MANA

„Abra... kadabra... hokus... cośtam... kurde, jak to szło?"

1. Dwa manality to absolutne minimum jeśli zamierzasz rzucać bardziej wymagające zaklęcia.
2. Po śmierci jak najszybciej udaj się w pobliże sojuszniczego lub niezajętego źródła mana.

BUDOWLE

„Budujemy nowy ołtarz, jeszcze jeden nowy ołtarz..."

1. Kiedy rozpocznie się rytuał profanacji Twojego ołtarza NATYCHMIAST przeteleportuj się w jego pobliże i rozpraw się z Torbiarzami. Zdanie „Jeszcze tylko zabiję tego Trola..." to najczęstsze ostatnie słowa wypowiadane przez niedoświadczonych magów.
2. Niestrzeżony ołtarz aż prosi się o profanację. Rozkaż więc choć jednej istocie pilnować swojego. Powstrzyma ona wroga do Twego przybycia (oczywiście jeśli zastosujesz się do punktu pierwszego!)
3. Jako, że możesz teleportować się tylko w pobliże własnych budowli zajmuj leżące w strategicznych miejscach manality, które posłużą Ci później jako „stacje przekaźnikowe".

DUSZE

„Przezorny zawsze z duszą na ramieniu"

1. Zamieszkujące mapę istoty to swego rodzaju kopalnia dusz. Kilku wieśniaków możesz w prosty sposób zamienić na Flummoxa lub inną maszynę do zabijania.
2. Zwróć uwagę, na istoty które „pękają" umierając. „Pękająca" istota zawsze pozostawia po sobie niebieska duszę.
3. Im więcej dusz wymaga przywołanie żołnierza, tym większe obrażenia zadaje on wrogowi.
4. Rzuć „Przyspieszenie" na Torbiarzy by szybciej uwinęli się z odprawianiem rytuału.

OGÓLNE

„Ogólnie mogło być gorzej"

1. Proste rozwiązania są często najlepsze. Do przerwania profanacji wystarczy pojedyncze użycie podstawowego zaklęcia ofensywnego.
2. Trzymaj swojego maga z dala od pola bitwy. Jego zadaniem jest wydawanie rozkazów i wspomaganie żołnierzy odpowiednimi zaklęciami.
3. Śmierć w Sacrifice jest rzadko ostateczna. Zabity mag wciąż ma szansę odnieść zwycięstwo po reinkarnacji.
4. Jeśli chcesz by grupa złożona z różnych istot poruszała się jednym tempem rozkaż szybszym oddziałom pilnować wolniejszych.

V. SCAPEX – EDYTOR POZIOMÓW

Scapex jest edytorem przeznaczonym do prostego tworzenia map i scenariuszy do Sacrifice zarówno dla jednego jak i wielu Graczy.

I. POCZĄTKI

1. JAK UTWORZYĆ PROSTY KRAJOBRAZ

1. Uruchom plik scapex.exe
2. Wybierz „Nowy" z menu „Plik". Pojawi się okno „Nowy Scenariusz".
3. Wpisz nazwę scenariusza w odpowiednim miejscu.
4. Zaznacz pozycję „Generuj mapę fraktalną".
5. Ustal „Pofałdowanie" (o - płaski, 4 - górzysty) wybierz 1 (pagórkowaty)
6. Ustal rozmiar na 256 x 256.
7. Wybierz zastaw pól „JAMES_A"
8. Kliknij OK.

Scapex zatrzyma się na ok. 5-10 sekund po czym zacznie generować krajobraz.

2. PORUSZANIE SIĘ PO ŚWIECIE

Połączenie klawiszy kursora i myszy zapewnia największą swobodę podczas poruszania się.

3. OBRACANIE KRAJOBRAZU

Umieść wskaźnik nad oknem i naciśnij prawy przycisk myszy. Teraz przesuwając mysz zmieniasz położenie krajobrazu względem kamery.

4. RUCH

Klawisze W,A,S,D (lub klawisze kursora) pozwolą Ci z łatwością przemierzać Twój trójwymiarowy świat.

Strzałka w górę – ruch przed siebie (nie koniecznie w poziomie).

Strzałka w dół – ruch do tyłu.

Strzałka w lewo/prawo – obrót.

Uwaga: Jeśli Twoja mysz wyposażona jest w specjalne kółko możesz go używać do poruszania się do przodu/tyłu zamiast klawiszy kursora.

5. HIPER-SKOK

Możesz natychmiast przenieść się w dowolne miejsce widoczne na ekranie wskazując je myszką i naciskając klawisz TAB.

TOPOGRAFIA TERENU

Naciśnij **Control-W** by włączyć tryb **reprezentacji szkieletowej**.

Jak widzisz, Twój krajobraz składa się z dużej liczby wierzchołków. Każdy wierzchołek połączony jest z sąsiadami, tworząc w sumie 8 trójkątnych płaszczyzn. Dzięki temu będziesz w stanie tworzyć zarówno surowe, poszarpane góry jak i łagodnie faliste wydmy. Zauważysz zapewne, że w miarę oddalania się od kamery trójkątne płaszczyzny (zwane dalej po prostu płaszczyznami) stają się większe. Wynika to z faktu, że Sacrifice automatycznie upraszcza obraz znajdujący się daleko od Gracza. Możesz już wyłączyć tryb reprezentacji szkieletowej.

1. PODNOSZENIE I OPUSZCZANIE TERENU

Wybierz z menu „Widok" pozycję „Pędzle". Pojawi się pasek narzędzi zawierający pola „**Rozmiar**" i „**Rozmycie**".

Wybierz z paska ikonę przedstawiającą zielony krajobraz i strzałkę do góry (Podnieś/opuść teren).

Umieść wskaźnik myszy nad krajobrazem.

Przesuwając wskaźnik myszy nad krajobrazem zauważyć niebieski obrys, podświetlający kolejne jego części. To właśnie Twój pędzel.

Korzystając z paska narzędzi ustal „**Grubość**" pędzla na 24.

Ustaw „**Rozmycie**" na 1.

Wybierz „**Kształt**" – „**Koło**".

Zignoruj „Gęstość" (dotyczy innego narzędzia).

Wybierz punkt terenu i TRZYMAJĄC **wciśnięty lewy przycisk myszy** przesuń ją w **górę** lub w **dół.** W ten sposób podniesiesz lub opuścisz fragment krajobrazu.

Pobaw się trochę różnymi ustawieniami rozmiaru i rozmycia pędzla.

„**Rozmycie**" określa w jaki sposób maleje wpływ pędzla z dala od jego środka. Im wyższa wartość tego parametru tym użycie pędzla powoduje mniejsze zmiany w pobliżu jego krawędzi.

Naciśnij **Control-L** by **uaktualnić rozkład światła i rozpiętość krajobrazu** (różnicę pomiędzy najwyższym a najniższym punktem terenu).

By cofnąć ostatnio wydane polecenie naciśnij **Control-Z.** Niestety, funkcja ta jest dość ograniczona w działaniu więc nie polegaj na niej zbytnio.

2. WYGŁADZANIE I RÓWNANIE TERENU

Wygładzanie pozwala przekształcić surowy, postrzępiony krajobraz z łagodne, pofalowane pagórki.

Równanie terenu nadaje określonemu obszarowi tą samą wysokość.

1. Wybierz ikonę „Równaj teren" (krajobraz ze strzałką wskazującą w dół). W znany sobie sposób ustaw rozmiar i rozmycie pędzla.

Wygładzanie

2. Trzymają wciśnięty lewy przycisk myszy przeciągnij ją nad fragmentem krajobrazu. Zauważysz, że ostre krawędzie ulegają wygładzeniu. Naciśnij Control-L by uaktualnić rozkład światła i rozpiętość krajobrazu.

Równanie

3. Zastosuj się do punktu drugiego, tym razem trzymając wciśnięty klawisz Shift. Wysokość terenu zostanie wyrównana do zadanej wartości.

   To narzędzie jest głównie wykorzystywane do tworzenia rozległych płaszczyzn pod ołtarze (wszystkie cztery filary ołtarza muszą się znajdować na tej samej wysokości).

3. TWORZENIE KRAWĘDZI I WYSP

Narzędzie wycinania pozwoli Ci w prosty sposób tworzyć wyspy i dziury wewnątrz krajobrazu.

Wybierz ikonę „Wycinanie" z paska narzędzi (zielono-niebieski krajobraz). Ustal rozmiar i kształt pędzla (rozmycie jest zawsze ustawione na 0).

4. WYCINANIE DZIUR I KRAWĘDZI

1. Przytrzymaj prawy przycisk myszy poczym przesuń ją nad krajobrazem. Pojawią się dziury odpowiadające kształtem i rozmiarem ustawieniom pędzla.

   W ten sam sposób utwórz krawędzie dookoła całej mapy. Gratulacje! Właśnie stworzyłeś wyspę!

2. Wytnij dziurę wielkości 24 jednostek w samym środku wyspy.

5. WYPEŁNIANIE DZIUR

3. Ustaw rozmiar pędzla na 8.
4. Przeciągnij wskaźnik myszki nad dziurą w środku mapy trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy i klawisz Shift. Dziura powinna zostać wypełniona.

Uwaga: „Wycinanie" elementów krajobrazu jest tylko umowne. Wszystkie informacje o ukształtowaniu i parametrach „wyciętego" krajobrazu zostają zachowane. Dzięki temu, tworząc np. szczególnie wysokie wzniesienie a następnie je „wycinając" możesz sztucznie zawyżyć rozpiętość krajobrazu.

Czasami w pobliżu krawędzi pojawiają się ostre iglice lub wąskie szczeliny. W znany sobie sposób wypełnij szczeliny i zrównaj iglice.

NAKŁADANIE TEKSTUR (ZESTAWY PÓL)

1. KRÓTKIE WPROWADZENIE

Każdy z zestawów pól (po 1 na każdego boga) zawiera wszystkie niezbędne do tworzenia krajobrazu tekstury podzielone na grupy. Znajdujące się w tej samej grupie tekstury tworzą płynne przejścia.

- Każda tekstura obejmuje obszar odpowiadający powierzchni 10 na 10 metrów kwadratowych.
- Tworzenie płynnych przejść pomiędzy teksturami różnych grup odbywa się automatycznie.
- Grup nie można łączyć w sposób dowolny. Niektóre z nich nie mogą być łączone w pary bądź przeciwnie – mogą, ale tylko z określoną grupą.
- Najprostszą metodą na określenie która kombinacja zadziała a która nie jest zawsze eksperyment.
- Tworzenie płynnych przejść odbywa się (lub nie) natychmiast po nałożeniu tekstur na krajobraz.

2. PODSTAWY TEKSTUROWANIA

Wybierz pozycję **Nowy Zestaw** z menu **Okno**.

Powinieneś zobaczyć siedem grup tekstur: Sól, Piasek, Spękana ziemia, Trawa, Kamień, Zarośla i Skamieliny.

Wybierz którąś z grup (jedna z tekstur tej grupy zostanie wybrana losowo) lub wskaż własnoręcznie pożądana teksturę.

1. Wybierz grupę „**Spękana ziemia**"
2. Ustaw **rozmiar pędzla** na 8 a kształt na „**Koło**"**.**
3. Wybierz **ikonę pędzla** z **głównego paska narzędzi**.
4. Używając myszy **nanieś** teksturę na krajobraz (przytrzymaj **lewy przycisk myszy** i przeciągnij ją po ekranie).
5. Pokryj cały dostępny krajobraz różnymi teksturami z grupy „Spękana ziemia".
6. Wybierz grupę „**Trawa**".
7. **Nanieś nowe** tekstury w wybranych miejscach.

Poeksperymentuj z różnymi grupami tekstur. Ich nakładanie to podstawowa umiejętność podczas tworzenia atrakcyjnych wizualnie map i scenariuszy.

3. TWORZENIE MAP OŚWIETLENIA

Mapy oświetlenia pozbawiają Ci zabarwić część krajobrazu określonym kolorem.

1. Z menu Widok wybierz pozycję „Światło". Pojawi się okno z trzema suwakami RGB.
2. Wybierz ikonę „Mapa oświetlenia" z głównego paska narzędziowego.
3. Ustaw wartość RGB na 255,0,0.
4. Maluj. Pobaw się trochę rozmiarami, kształtami i rozmyciem pędzla.

Mapy oświetlenia pozwalają na nadanie Twoim mapom dodatkowej szczegółowości. Dzięki nim będziesz w stanie symulować refleksy światła na wodzie lub np. cienie chmur na ziemi. Ogranicza Cię jedynie Twoja wyobraźnia!

DODAWANIE OBIEKTÓW I BUDOWLI

1. ŚLADY

Tzw. „Ślady" to nic innego jak pozostałości po eksplozjach, działaniu zaklęć, itp. Scapex umożliwia Ci dodanie śladów jeszcze przed rozpoczęciem misji, na wypadek gdybyś np. zechciał odwzorować w niej pole bitwy lub miejsce zasadzki.

Ilość śladów wyświetlanych w trakcie gry jest ograniczona. Po przekroczeniu pewnej wartości dodanie nowego śladu automatycznie wymazuje jeden ze starszych.

1. Wybierz ikonę „Ślady” z głównego paska narzędzi.
2. Wybierz „Nowy ślad” z menu „Okno”.
3. Wybierz Plamę Krwi.
4. Nanieś ślady na krajobraz używając myszy.

2. PARAMETRY ŚRODOWISKA

Wybierz Scenariusz – Parametry środowiska.

W oknie które się pojawi możesz ustalić:

1. Kolor słońca
2. Kolor cieni
3. Kolor mgły
4. Gęstość mgły
5. Kąt padania promieni słonecznych.
6. Odbicia świetlne
7. Parametry nieba

DODAWANIE BUDYNKÓW, OBIEKTÓW I ISTOT

1. DODAWANIE BUDYNKÓW

1. Przygotuj plaski obszar wielkości 12 x 12. Niech jego jedyną teksturą będzie Spękana ziemia.
2. Z głównego paska narzędzi wybierz pozycję „**Przedmiot**”. Pojawi się nowy pasek narzędzi.
3. **Wybierz** „**Neutralny**” z paska „Przedmiot”.
4. **Wybierz grupę budynków**, Pojawi się lista wszystkich dostępnych w grze budynków.
5. **Wybierz ołtarz.**
6. Kliknij lewym klawiszem myszy w centrum oczyszczonego fragmentu terenu. Ołtarz zostanie umieszczony na mapie, a wraz z nim otaczające go tekstury (tzw. **tekstury bazowe**).

Spróbuj umieścić na mapie kilka innych przedmiotów. Zwróć uwagę, że nie wszystkie z nich posiadają tekstury bazowe.

2. OBRACANIE BUDYNKÓW

Wszystkie budynki mogą być obracane przy **użyciu dwóch Ikon Rotacji z głównym pasku narzędziowym**.

Uwaga: Obracanie niektórych obiektów nie jest zalecane.

3. DODAWANIE ISTOT

Dodawanie istot do scenariuszy zostało szczegółowo opisane w rozdziale „Tworzenie scenariuszy".

4. DODATKI

Dodatki to niewielkie szczegóły otoczenia rysowane wyłącznie na pewnym niewielkim obszarze, w pobliżu kamery. Dlatego bez większych konsekwencji można nałożyć ich całe setki a nawet tysiące.

1. Wybierz ikonę „Dodatki" z głównego paska narzędzi.
2. Z menu „Okno" wybierz „Nowy dodatek". Pojawi się nowe okno zawierające wszystkie dodatki dostępne w tym zestawie.
3. Ustaw grubość pędzla na 12, rozmycie na 1 gęstość na 0.25
4. Z paska „Dodatki" wybierz „Zarośla 1"
5. Wskaż myszką miejsce, w którym znajdą się wybrane dodatki.

KLAWISZE

Ruch/Lot	**Klawisze kursora lub W, A, S, D.**
Aktualizacja oświetlenia	**Control-L**
Tryb szkieletowy	**Control-W**
Niebo wł./wył.	**Control-K**
Lewy przycisk myszy	**Rysuj / unieść / wybierz**
Prawy przycisk myszy	**Obróć teren**

II. TWORZENIE SCENARIUSZY

PRZEGLĄD

Od powstania mapy do ukończenia scenariusza jeszcze daleka droga. Teraz musisz zatroszczyć się o całą warstwę fabularną i udźwiękowienie. Poniższy rozdział wprowadzi kluczowe dla Sacrifice pojęcie inicjatorów i wyjaśni sposoby ich implementowania.

1. PODSTAWY

Inicjator składa się z trzech kluczowych elementów: Pierwszy element to strony, których inicjator dotyczy, druga - warunki niezbędne do jego wyzwolenia i trzecia - efekt jego działania. Pamiętaj, że nawet jeśli inicjator zostanie wyzwolony przez działania jednej ze stron, jego efekty wciąż mogą dotyczyć innej strony zaś każdy inicjator może zostać wyzwolony tylko raz. Wskazane jest by inicjatory dotyczyły tylko jednej ze stron. W przeciwnym wypadku scenariusz może (ale wcale nie musi) przebiegać w sposób niezgodny z założeniami.

Po wybraniu strony, do której odnosi się inicjator musisz przyporządkować mu co najmniej jeden warunek wyzwolenia. Jeśli inicjator posiada więcej niż jeden wyzwalacz, wszystkie one muszą zostać spełnione nim nastąpi jego wykonanie.

Teraz nadeszła pora na zdefiniowanie skutków działania inicjatora. Dostępne są wszystkie mechanizmy, które poznałeś podczas gry w Sacrifice (od wydawania rozkazów postaciom po nawiązanie dialogu).

Każdy inicjator może zostać wyzwolony tylko raz chyba, że wyłączysz zaznaczenie pola „Uruchom raz" w oknie wyboru skutków.

2. WARUNKI

Warunki wyzwolenia określają kiedy dany inicjator ma zadziałać. Poniżej znajdziesz wyjaśnienie podstawowych terminów dotyczących ustalania wyzwalaczy.

Czas gry:

- jest mierzony w jednostkach odpowiadających 1/60 „sekundy gry".
- „Sekunda gry" nie musi dokładnie odpowiadać sekundzie czasu rzeczywistego.

Lokacje:

- mogą być budynkami, znacznikami, lub istotami.
- jeśli lokacja jest znacznikiem, rozmiar i kształt regionu, który obejmuje jest identyczny z parametrami znacznika.
- jeśli lokacja jest istotą, region który obejmuje jest okręgiem o promieniu 5 metrów.
- jeśli lokacja jest budynkiem, region który obejmuje jest okręgiem o promieniu 20 metrów.

Zawsze – warunek zostaje spełniony każdorazowo po uruchomieniu misji.

Jeśli strona kontroluje istotę – sprawdza czy wybrana strona kontroluje określoną istotę.

Jeśli strona kontroluje istotę w lokacji – jw. tylko w określonej lokacji.

Jeśli strona kontroluje istotę pewnej odległości od obiektu – sprawdza czy wybrana strona kontroluje jednostkę, typ jednostek lub grupę jednostek w zadanym promieniu od budynku lub istoty.

Jeśli strona nie kontroluje istoty – sprawdza, czy strona nie kontroluje danej istoty.

Jeśli strona nie kontroluje istoty w lokacji – jw. tylko w określonej lokacji.

Jeśli czas gry wynosi x – Wyzwala inicjator po upływie określonej ilości czasu.

Jeśli licznik gry wynosi x – Wyzwala inicjator po upływie określonej ilości czasu od uruchomienia licznika gry.

Jeśli strona widzi istotę – Sprawdza czy wybrana strona widzi istotę, typ istot lub grupę istot.

Jeśli obiekt widzi istotę – Sprawdza czy wybrany obiekt widzi istotę, typ istot lub grupę istot.

Jeśli strona atakuje stronę – Sprawdza czy któraś z jednostek danej strony zaatakowała drugą stronę.

Jeśli istota jest atakowana przez stronę – Sprawdza czy wybrana istota została zaatakowana przez daną stronę.

Jeśli zmienna wynosi x – Sprawdza czy dana zmienna zawiera podaną wartość.

Jeśli istota posiada odpowiednie współczynniki – Sprawdza czy wybrana istota posiada podane wartości współczynników.

Jeśli gracz wybrał istotę – sprawdza czy gracz wybrał daną istotę, typ istoty lub ilość istot.

Jeśli istota otrzymała rozkaz – Sprawdza czy wybrana istota otrzymała podany rozkaz.

Jeśli bieżącą stroną jest Gracz – Sprawdza czy poczynaniami zadanej strony kieruje Gracz.

Warunek LUB warunek – wyzwala inicjator jeśli spełniony jest jeden z warunków.

Warunek I warunek – wyzwala inicjator jeśli spełnione są obydwa warunki (domyślnie).

NEGACJA – neguje każdy z wyżej wymienionych warunków.

3. SKUTKI

Skutki inicjatora określają co stanie się po jego wyzwoleniu. Poniżej znajdziesz wyjaśnienie podstawowych terminów dotyczących ustalania skutków działania inicjatorów.

Czas gry:

- jest mierzony w jednostkach odpowiadających 1/60 „sekundy gry”.
- „Sekunda gry” nie musi dokładnie odpowiadać sekundzie czasu rzeczywistego.

Lokacje:

- mogą być budynkami, znacznikami, lub istotami.
- jeśli lokacja jest znacznikiem, rozmiar i kształt regionu, który obejmuje jest identyczny z parametrami znacznika.
- jeśli lokacja jest istotą, region który obejmuje jest okręgiem o promieniu 5 metrów.
- jeśli lokacja jest budynkiem, region który obejmuje jest okręgiem o promieniu 20 metrów.

Rozkazy:

- Niektóre istoty w grze (np. wieśniacy i niektóre zwierzęta) nie przyjmują rozkazów od żadnej ze stron. Ich zachowanie jest zaprogramowane i nie opiera się na systemie inicjatorów.
- Pamiętaj, że wydany za pośrednictwem inicjatora rozkaz zostanie wykonany natychmiast. Jeśli nie zachodzą odpowiednie warunki do jego wykonania inicjator wykona „pusty przebieg” (inaczej mówiąc nic nie zrobi) i zostanie wymazany.
- Możesz rozkazać swoim istotom rzucić zaklęcie tylko wtedy, jeśli są w stanie je rzucić.
- Lista rozkazów obejmuje wiele czynności, od prostego obrotu głowy po atak na siły przeciwnika.

Wstawki filmowe:

- Tryb filmowy przerywa wykonywanie wszystkich rozkazów na czas wyświetlania filmu.
- Wszystkie rozkazy wydane podczas trybu filmowego zostaną przerwane po jego zakończeniu.

Tekst:

- Wpisując tekst w specjalnym polu edycyjnym nie dodawaj znaków powrotu kursora. Scapex zrobi to automatycznie.
- Pojedynczy fragment tekstu może mieć do 256 znaków długości.

Wydaj istocie rozkaz – Wydaje danej istocie rozkaz.

Wydaj istotom rozkaz – Wydaje rozkaz wielu istotom.

Wydaj rozkaz istotom w lokacji – jw. tylko w określonej lokacji.

Wydaj rozkaz typowi istot – Wydaje rozkaz wszystkim istotom danego typu.

Zatrzymaj na x jednostek czasu – Zatrzymuje wykonywanie inicjatora na określoną ilość czasu.

Zakończ misję klęską – Wyświetla ekran porażki.

Zakończ misję zwycięstwem – Wyświetla ekran zwycięstwa.

Zakończ misję – Kończy misję bez określania zwycięstwa lub porażki.

Ustal stosunek do strony – Ustala wzajemny stosunek (sojusznik, wróg, itp.) pomiędzy stronami.

Zmień przynależność obiektu – Zmienia przynależność obiektu do którejś ze stron.

Zmień przynależność typu obiektów – Zmienia przynależność grupy obiektów do którejś ze stron.

Zmień przynależność typu obiektów w lokacji – jw. tylko w określonej lokacji.

Ukryj zmienną – Sprawia, że dana zmienna przestaje być wyświetlana na ekranie.

Ukryj tekst – Sprawia, że dany tekst przestaje być wyświetlany na ekranie.

Odegraj dźwięk – odgrywa podany plik dźwiękowy.

Utwórz istotę w lokacji – tworzy jedną istotę w podanej lokacji.

Utwórz istotę strony w lokacji – tworzy jedną istotę wybranej strony w podanej lokacji.

Utwórz istoty strony w lokacji – tworzy kilka istot danego typu wybranej strony w podanej lokacji.

Ustaw wartość zmiennej na x – Nadaje zmiennej określoną wartość.

Ustaw wartość zmiennej na jedną z liczb z przedziału – Nadaje zmiennej losową wartość z podanego przedziału.

Postać wypowiada kwestię – wyświetli treść kwestii oraz komiksowy „dymek" z trzema kropkami obok wybranej postaci i odegra zdefiniowany dźwięk. Więcej informacji na temat importowania dźwięku znajdziesz w sekcji „Dźwięki"

Postać zadaje pytanie – wyświetli treść pytania oraz komiksowy „dymek" ze znakiem zapytania obok wybranej postaci i odegra zdefiniowany dźwięk. Więcej informacji na temat importowania dźwięku znajdziesz w sekcji „Dźwięki"

Postać wykrzykuje kwestię – wyświetli treść kwestii oraz komiksowy „dymek" z wykrzyknikiem obok wybranej postaci i odegra zdefiniowany dźwięk. Więcej informacji na temat importowania dźwięku znajdziesz w sekcji „Dźwięki"

Bóg wypowiada kwestię – wyświetli treść kwestii oraz animowaną podobiznę boga i odegra zdefiniowany dźwięk. Więcej informacji na temat importowania dźwięku znajdziesz w sekcji „Dźwięki"

Narrator wypowiada kwestię – wyświetli treść kwestii i odegra zdefiniowany dźwięk. Więcej informacji na temat importowania dźwięku znajdziesz w sekcji „Dźwięki"

Oznacz cel misji jako osiągnięty – oznacza któryś z celów misji jako osiągnięty.

Wyłącz cel misji – oznacza któryś z celów misji jako niewiążący.

Włącz cel misji – oznacza któryś z celów misji jako wiążący.

Przeteleportuj istoty do lokacji – Przenosi wszystkie istoty danego typu do zadanej lokacji.

Przeteleportuj istotę do lokacji – Przenosi daną istotę do lokacji.

Ustaw licznik gry – ustawia licznik gry na żądaną wartość.

Wyświetl licznik gry – wyświetla na ekranie licznik gry. Przydatne jeśli Gracz ma wykonać jakąś czynność w ograniczonym czasie.

Ukryj licznik gry – przestaje wyświetlać licznik gry na ekranie.

Włącz tryb filmowy – Włącza tryb filmowy.

Wyłącz tryb filmowy – Wyłącza tryb filmowy.

Ustaw kierunek kamery – Ustala kierunek który wskazuje kamera.

Ustaw punkt początkowy kamery – określa w którym miejscu znajduje się kamera na początku trybu filmowego.

Ustaw punkt początkowy i kierunek kamery – określa co pokazuje i w którym miejscu znajduje się kamera na początku trybu filmowego.

Ustaw powiększenie – Reguluje powiększenie obrazu kamery.

Ustaw szybkość przesuwu – Reguluje szybkość przesuwu kamery podczas ruchu.

Daj magowi zaklęcie – Dołącza dane zaklęcie do listy zaklęć maga.

Rzuć zaklęcie na lokację – Rzuca zaklęcie z listy na wybraną lokację. Nie wszystkie dostępne w grze zaklęcia mogą być rzucane w ten sposób.

Ustaw stan obiektu – Reguluje bieżący stan obiektu. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale „Właściwości obiektów".

Ustaw stan obiektów – Reguluje bieżący stan obiektów danego typu. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale „Właściwości obiektów".

Ustaw stan obiektów w lokacji – jw. tylko w określonej lokacji.

Ustaw pogodę – Wybiera jeden z dostępnych typów pogody.

Ustaw następną misję – Podaje nazwę pliku, który zostanie załadowany po zakończeniu bieżącej misji. Wpisując nazwę kolejnej misji pomiń rozszerzenie „.scp".

Drżenie ekranu w lokacji – Ekran zacznie drżeć w wybranej lokacji.

Wyłącz element interfejsu – Włącza lub wyłącza wybrany element interfejsu.

Zadaj graczowi pytanie – Wyświetli na ekranie tekst będący pytaniem. Odpowiadając na nie Gracz decyduje o dalszym rozwoju fabuły. To polecenie zwraca 1 gdy wybrano pierwszą odpowiedź lub 2 – gdy wybrano odpowiedź drugą.

Zadaj graczowi pytanie wraz z dźwiękiem – Wyświetli na ekranie tekst będący pytaniem i odegra przyporządkowany mu dźwięk. Odpowiadając na nie Gracz decyduje o dalszym rozwoju fabuły. To polecenie zwraca 1 gdy wybrano pierwszą odpowiedź lub 2 – gdy wybrano odpowiedź drugą.

Pokaż losową podpowiedź – wyświetla na ekranie którąś z podpowiedzi do gry.

Pokaż podpowiedź – wyświetla podany tekst jako podpowiedź.

4. DŹWIĘKI

Scapex pozwala na dołączanie do scenariuszy plików dźwiękowych. Pliki te muszą spełniać dwa podstawowe wymagania:

• muszą być zapisane w formacie .wav

• muszą być ośmiobitowe.

Oto lista opcji dostępnych w oknie importu plików dźwiękowych:

Wybierz – użyj tej opcji jeśli chcesz by dany plik dźwiękowy został dołączony do parametrów inicjatora.

Zamknij – Zamyka okno importu plików dźwiękowych.

Dodaj – Dodaje plik dźwiękowy do danej misji.

Usuń – Usuwa wskazany plik.

Zamień – Zamienia wskazany plik na inny.

Odegraj – Odgrywa wybrany plik dźwiękowy.

5. CELE

To okno pozwala ci ustalić warunki, decydujące o powodzeniu misji. Spis tych warunków znajdziesz naciskając „Esc" w trakcie gry i następnie wybierając „Cel misji" z dostępnego menu. Oto lista opcji dostępnych w oknie ustalania celów misji:

Wybierz – użyj tej opcji jeśli chcesz by dany cel został dołączony do parametrów inicjatora.

Zamknij – Zamyka okno ustalania celów misji.

Dodaj – Dodaje nowy cel misji.

Usuń – Usuwa wskazany cel misji.

Edytuj – Pozwala zmienić nazwę istniejącego celu misji.

6. ZMIENNE

Dostęp do tego okna zapewnia panel tworzenia inicjatorów. Często pojawia się ono automatycznie, gdy któryś z inicjatorów używa zmiennej jako parametru. Zmienna w programie Scapex może zawierać wartość liczbową lub jedną z pary prawda/fałsz. Wszystkie zmienne w Scapex mają początkową wartość równą 0 i stan oznaczony jako fałszywy. Oto lista rzeczy, o których należy pamiętać stosując zmienne:

- Zmienne wykorzystywane przez inicjatory muszą być liczbami całkowitymi.
- Nazwa zmiennej może składać się z dowolnego tekstu. Oto lista znaczników, które można zastosować w nazwach:

  <n> zastąpi liczbową wartość zmiennej

  <strona> zastąpi nazwę strony, która wyświetliła zmienną

  <dusze> zastąpi ilość dusz strony, która wyświetliła zmienną

  <istoty> zastąpi ilość istot strony, która wyświetliła zmienną

  <budowle> zastąpi ilość budowli strony, która wyświetliła zmienną

  <czas> zastąpi ilość czasu gry mierzonego w jednostkach równych 1/60 czasu gry.

- Kiedy zmienna jest wyświetlana na ekranie, zmiana jej zawartości spowoduje natychmiastową zmianę wyświetlanej wartości.

Okno edycji zmiennych pozwoli Ci nadawać zmiennym nazwy ale nie wartości. Nadawanie zmiennym wartości odbywa się za pośrednictwem inicjatorów.

Oto lista opcji dostępnych w oknie edycji zmiennych:

Wybierz – użyj tej opcji jeśli chcesz by dana zmienna została dołączony do parametrów inicjatora.

Zamknij – Zamyka okno edycji zmiennych.

Dodaj – Dodaje nową zmienną.

Usuń – Usuwa wskazaną zmienną.

Edytuj – Pozwala zmienić nazwę istniejącej zmiennej.

7. WŁAŚCIWOŚCI SCENARIUSZA

Ekran właściwości scenariusza jest podzielony na kilka podstawowych części:

Twórca Scenariusza – pozwala na wprowadzenie danych osobowych twórcy danego scenariusza.

Opis – Tu możesz wprowadzić krótką charakterystykę danego scenariusza.

Jeden Gracz – Te opcje odnoszą się wyłącznie do scenariuszy przeznaczonych dla jednego Gracza.

  Początkowe dusze – określa ilość dusz z którą mag zaczyna grę.

  Początkowy poziom – określa poziom doświadczenia z którym mag zaczyna grę.

  Maksymalny poziom – określa najwyższy poziom jaki mag może osiągnąć w trakcie gry.

Religia – Określa jakie bóstwo wyznaje prowadzony przez Gracza mag.

Wielu Graczy – te opcje odnoszą się jedynie do scenariuszy przeznaczonych dla wielu Graczy.

  Początkowe dusze – określa ilość dusz z którą magowie zaczynają grę.

  Początkowy poziom – określa poziom doświadczenia z którym magowie zaczynają grę.

  Maksymalny poziom – określa najwyższy poziom jaki magowie mogą osiągnąć w trakcie gry.

8. WŁAŚCIWOŚCI STRON

Okno „Właściwości stron” umożliwia Ci scharakteryzowanie każdego z uczestników konfliktu pod względem wzajemnych relacji. Dwie strony są zawsze obecne po otwarciu tego okna: strona pierwszego gracza oraz strona neutralna (do której należą wszystkie nieruchome elementy otoczenia).

Oto lista opcji dostępnych w oknie „Właściwości stron”:

Zamknij – Zamyka okno „Właściwości stron”.

Dodaj – Dodaje nową stronę konfliktu.

Usuń – Usuwa stronę konfliktu.

Edytuj – Przenosi Cię do ekranu edycyjnego zawierającego następujące pozycje.

Nazwa Strony – Pozwala Ci określić nazwę strony konfliktu.

Sojusznicy – Tutaj, spośród listy wszystkich dostępnych stron konfliktu, wybierasz przyszłych sojuszników dla danej strony.

Wrogowie – Tutaj, spośród listy wszystkich dostępnych stron konfliktu, wybierasz przyszłych sojuszników dla danej strony.

Jeden Gracz – tutaj określasz jak dana strona będzie się zachowywać w trybie dla jednego gracza. Wybranie opcji „brak” oznacza, że strona pozostanie bierna w trakcie gry (tj. nie zaatakuje dopóki sama nie zostanie zaatakowana).

Kolor – pozwala Ci przyporządkować danej stronie kolor rozpoznawczy.

Wielu Graczy – określa czy strona może występować w trybie dla wielu Graczy.

9. WŁAŚCIWOŚCI PRZEDMIOTÓW

Ekran właściwości przedmiotów składa się z dwóch głównych części: Po lewej stronie znajduje się lista zawierająca wszystkie budowle, przedmioty i istoty. Obszar po prawej zawiera wszystkie parametry wybrane dla danego obiektu przez twórcę scenariusza. Charakterystyki każdego obiektu składają się z dwóch sekcji: ogólnej i specjalnej.

Ogólne:

Strony – Tutaj ustalisz kto jest właścicielem danego obiektu.

Kierunek – Określa w którą stronę zwrócony jest dany obiekt.

Flagi – Dostępne są dwie flagi „niezniszczalny” i „nieśmiertelny” obiekt. W odróżnieniu od „niezniszczalności”, „nieśmiertelność” oznacza, że obiekt może odnosić obrażenia, ale nigdy nie zginie lub nie zostanie zniszczony.

Idź do przedmiotu – po wybraniu tego przycisku kamera natychmiast przesunie się nad wybrany obiekt.

Istoty

Flagi – dostępnych jest pięć flag:

Ratowalny – oznacza jednostkę jako obiekt akcji ratunkowej. W praktyce oznacza to, że pierwsza strona, która zbliży się do niej „uratuje" ją.

Nieszkodliwy – istota nie atakuje.

Zwłoki – istota nie żyje.

Uszkodzony – istota jest w stanie krytycznym, z minimalną ilością energii.

Nie może pęknąć – ta istota nigdy nie „pęknie" umierając.

Znaczniki

Typ – określa kształt obszaru objętego znacznikiem.

Większy wymiar – podawany w metrach

Mniejszy wymiar – jw.

Opis – Tutaj, na własny użytek, możesz wprowadzić krótki opis znacznika.

Budowle

Flaga – dostępna jest tylko jedna („zniszczona"). Jej ustawienie oznacza, że budynek będzie zniszczony od chwili rozpoczęcia misji.

Mag – tylko magowie kontrolowani przez komputer muszą posiadać określoną pozycję startową. Magowie sterowani przez Graczy zaczynają zawsze w pobliżu swoich ołtarzy.

Poziom – Określa początkowy poziom doświadczenia maga.

Religia – Określa religię wyznawaną przez danego maga.

Początkowe dusze – Ustala ilość dusz z którą dany mag zaczyna grę.

CREDITS

SACRIFICE TEAM

PROGRAMMING

Martin Brownlow	Lead Programmer
Dan Liebgold	Tools/ Ai Programmer
Michael „Saxs" Persson	Character Technology
Torgeir Hagland	Character Tools
Joe Virskus	Front End & Installer

ART

Joby-Rome Otero	Art Director
Jon Gwyn	Lead Character Modeler
Manjit Jhita	Lead Character Animator
Paul Varney	Primary Scenery Artist
Charlie Bloomer	Spell FX Artist
Chris Naves	Character Conversion
Klaus Lyngeled	Addition Characters and Modeling
Alain Maindron	Additional Animation

DESIGN

Eric Flannum	Lead Designer
David Msika	Level Designer
Andrew Delapp	Level Designer
Scott Holty	Level Designer
David Merrick	Level Designer

STORY

James Phinney	Story And Game Script Writer

THE MANAGEMENT

Mark Teal	Producer
Jay Nielsen	Assistant Producer

SPECIAL THANKS

Dennis Quinn, Daniel Chevalier, Mike Damian, Shawn Berryhill, and Clyde.

SHINY ENTERTAINMENT

Dave Perry	President
Stuart Roch	Executive Producer
„Miss M"	Web Mistress
Scott Barrett	Video Production
Art Currim	VO Director & Additional Sound Effects
Mike 'Bob' Lewis	Hardware & Software Support
Christian Williamson	Compatibility Coordinator

SPECIAL THANKS

Pamela McSwain, Justine Corradino, Tony Bennett

MUSIC

Music Score Composed and Conducted by Kevin Manthei, kmmproductions.com

Orchestrations by Rossano Galante, Bill Boston

Music performed by The Sacrifice Orchestra

Additional Musicians	Michael Davis African Vocals and Chants

SOUND EFFECTS

Tommy Tallarico &
Joey Kuras
Tommy Tallarico Studios Inc

VOICE OVER

Ginni McSwain	VO Director
Margaret Tang	VO Coordination

SPECIAL THANKS

All The Staff At Screenmusic Productions.

VO ACTORS

Grey Delisle, Johnathon Cook, Bill Farmer, Kath Soucie,
Brad Garrett, Kevin Michael Richardson, Cam Clarke,
Melissa Disney, Castulo Guerra, Michael Bell
Charlie Adler, Michael Gough, Cory Burton, Neil Ross
Dwight Schultz, Pat Fraley, Eli James Keltner,
Pat Pinney, Frank Welker, Paul Eiding, Greg Berger,
Rob Paulsen, Jan Rabson, Rodger Bumpass
Jason Marsden, Susan Silo, Jeff Bennett, Tara Strong
Jennifer Hale, Tim Curry, Jess Harnell, Tony Jay
Joe Lala, John Kassir

INTERPLAY ENTERTAINMENT CORP.

Brian Fargo	President
Katy Hammond	Public Relations & Marketing
Chris Borders	VO Director
Gary Koltookian	Manual
Kathy Helgason	Manager Creative Services
Sherry LaVertu	Traffic Manager
Sandie Minguez	Manual Design & Layout (USA)
Paul Cox	Box Art Design

QUALITY ASSURANCE

Michael Motoda	Director of Quality Assurance
Monica Vallejo	Division Operations Manager
Greg Baumeister	Quality Assurance Manager
Doug Finch	QA Project Supervisors
Shanna Takayama	QA Project Supervisors
Kevin Osburn	QA Project Supervisors
Damien Evans	QA Project Supervisors
„GJ" Ramirez	QA Senior Testers
Amy Presnell	QA Senior Testers
Kristopher Giampa	QA Senior Testers
Seth Baker	QA Testers
Josh Grant	QA Testers
James Pyle	QA Testers
Jeff Husges	QA Testers
Reuben Park	QA Testers
Ismael Quijano	QA Testers
Rick Avalos	QA Testers
Charles Salzman	QA Testers
Jeff Mitchell	QA Testers
Robert Evinger	QA Testers
Daniel Sato	QA Testers
Steven Schneir	QA Testers
Joseph Chang	QA Testers
Michael Los	QA Testers
Kevin Miller	QA Testers
Adam Parker	QA Testers
Austin Williams	QA Testers
Nichole Rund	QA Testers
Derek Gibbs	Compatibility Supervisor
Josh Walters	Compatibility Technicians
Jack Parker	Compatibility Technicians
David Parkyn	Compatibility Technicians
Tony Piccoli	Compatibility Technicians

SPECIAL THANKS

Intel Corporation

Creative Labs, Inc.

NVidia Corporation

3DFX Interactive, Inc.

ATI

INTERNATIONAL

Tom Decker	Localisation manager
Olaf Becker (German)	Language Specialist
Carole Huguet (French)	Language Specialist
Rafael Lopez (Spanish)	Language Specialist

INTERPLAY EUROPE

Matt Findley	Head of Development
Diarmid Clarke	Senior Producer
Scott Burfitt	Producer
Harvey Lee	European Marketing Manager
Chris East	Product Manager
Philippe Cota	Marketing Manager (France)
Laurent Jorda	Product Manager (France)
Javier Rodriguez	Marketing Manager (Spain)
Eduardo Lopez	Product Manager (Spain)
Tahsin Avci	Product Manager (Germany)
Lorenzo Ferrari Ardicini	Product Manager (Italy)
Caroline Bruce-Brown	Int' Marketing Co-ordinator
Allison Grant	Head of PR
Jon Brooke	PR Manager
Dominick Holmes	PR Executive
Phil McDonnell	QA Manager
A Creative Experience	Design & Layout



POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Kierownik projektu

Marcin Iwiński

Kierownictwo produkcji polskiej wersji językowej

Paweł Składanowski

Wsparcie techniczne

Maciej Marzec

Tłumaczenia

Marketing

Michał Kiciński

Marcin Marzęcki

DTP

Robert Dąbrowski

Marcin Śliwka

Organizacja produkcji

Dorota Fortuna

POMOC TECHNICZNA CD PROJEKT

W przypadku problemów technicznych w korzystaniu z naszych produktów prosimy o wypełnienie ankiety pomocy technicznej ma naszej stronie internetowej **http://www.cdprojekt.com/pomoc.htm.**

Ponadto mogą Państwo przekazać ww. informacje telefonicznie pod numer telefonu (0-22) 519 69 66 w dni powszednie w godzinach 9^{00}-17^{00}, oraz listownie na adres **CD Projekt**, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, z dopiskiem „**Pomoc techniczna**".

Najnowsze poprawki (patch) i uaktualnienia (update), a także sterowniki do niektorych kart graficznych znajdziesz na naszej stronie w internecie: **http://www.cdprojekt.com**

PRAWA AUTORSKIE

Wprowadzamy Państwa w świat gier komputerowych najwyższej jakości. Każda z wydawanych przez nas gier jest owocem wielomiesięcznej, wytężonej pracy. Jej celem jest nieustanne podnoszenie standardu naszych gier, które Państwo kupujecie. Prosimy o docenienie tych starań oraz prosimy pamiętać, że bezprawne kopiowanie gier jest działalnością kryminalną.

Taka forma sprzedaży daje jej legalnemu właścicielowi prawo używania programu ograniczone do wczytywania programu

z zakupionego nośnika do pamięci, a więc do systemu komputerowego, dla którego został on opracowany. Każde dalsze użycie, włączając kopiowanie, powielanie, sprzedaż, wynajem, dzierżawę, wypożyczanie i inne formy dystrybucji lub rozpowszechniania produktu naruszające ww. warunki są naruszeniem praw autorskich wydawcy chyba, że wyrazi on na to pisemną zgodę.

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski

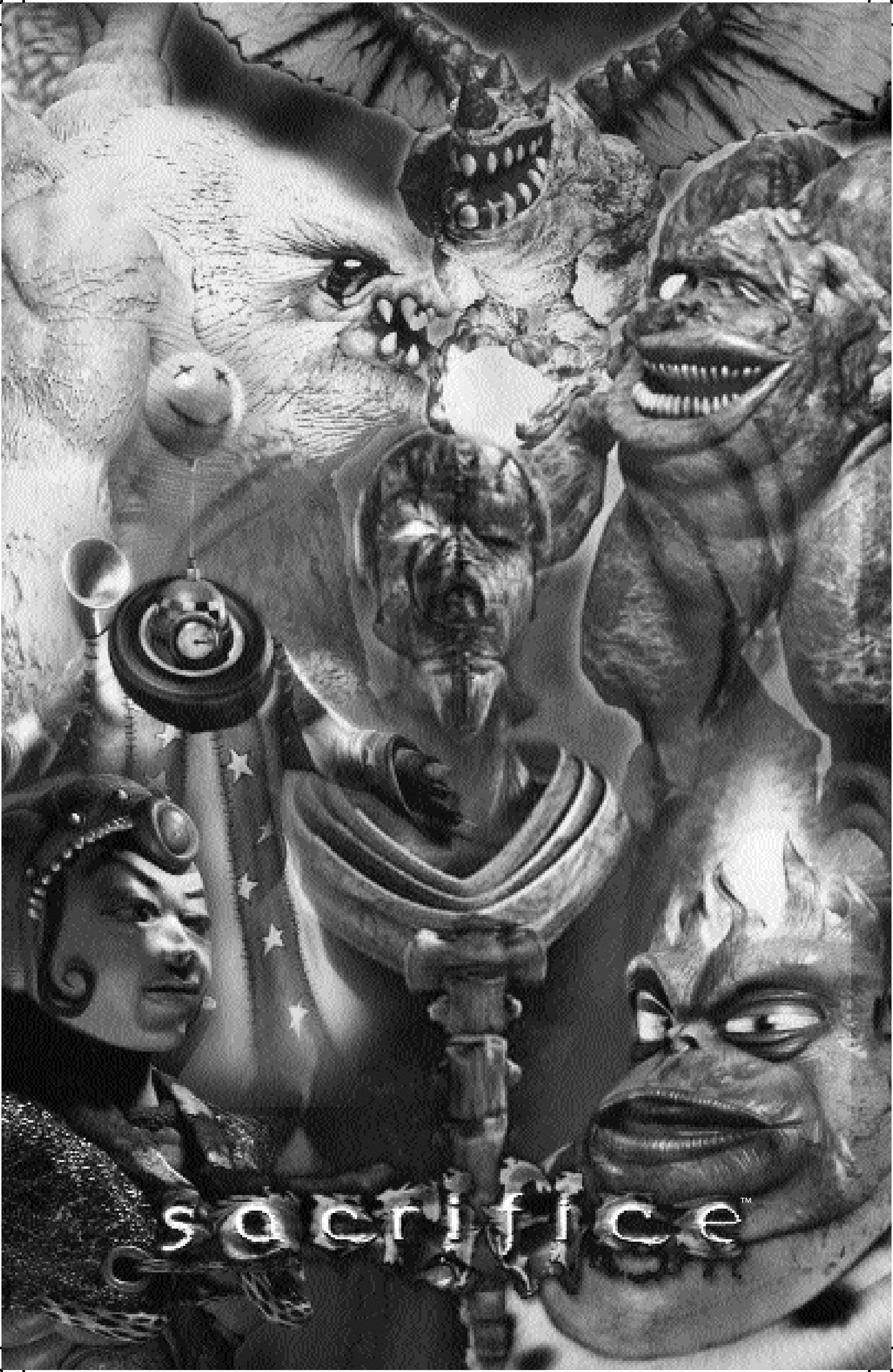
CD PROJEKT, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa,

WARUNKI GWARANCJI

Gwarantuje się dostarczenie nabywcy dysku (dysków) zapewniającego prawidłową eksploatację niniejszej gry oraz niezainfekowanego wirusami komputerowymi. Obowiązkiem nabywcy jest zapobieganie infekcji tego produktu wirusami komputerowymi w trakcie używania gry. W przypadku stwierdzenia w ciągu 90 dni od daty zakupu wad produkcyjnych zakupionych dysków, CD Projekt zapewnia bezpłatną wymianę produktu na dyski prawidłowo funkcjonujące. Wadliwy dysk (dyski) prosimy przesłać pocztą wraz z opisem problemu bezpośrednio do wyłącznego dystrybutora gry w Polsce, firmy CD Projekt. Wadliwy dysk (dyski) zostaną wymienione na prowidłowo działające w ciągu 14 dni od daty otrzymania.

OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy wcześniej nie doznały ataków epileptycznych. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien – przed uruchomieniem gry – zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.


sacrifice™